N. 55
L. 15.000

68000

AMIGA BYTE

by Elettronica 2000

SUL DISCO

- FASTVIEW visualizzatore di file grafici
- UUINOUT mini uuencode/uudecode per Internet
- SUPERCOPY copia file in modo intelligente
- PESTEN un originale gioco con le carte
- MCX mini commodity multi-funzione
- TAPECOVER stampa copertine per audiocassette
- UNRAR per scompattare gli archivi .rar
- ALGOMUSIC generatore di melodie casuali
- IFF FONTS raccolta di font in formato iff
- AGRAPH diagrammi e grafici a volontà
- ASOKOBAN nuova versione del popolare rompicapo
- FIN PERDU un suggestivo modulo musicale

NEWS
Escom, nuova vita per l'Amiga

ADORAGE AGA
Gli effetti più belli per il tuo DTV

LIGHTWAVE 3D LAYOUT
Prova pratica

GOLD ED
Il text editor veloce e comodo

BUZZARD '030
Due schede, 40 e 50 MHz!

ART GALLERY
Grafica show

MAGIC LANTERN OPPURE... MAINACTOR PRO
Scegli il miglior animatore...

SOFTWARE EXPRESS

SOMMARIO

5
NEWS DAL MONDO

8
MAGIC LANTERN

16
LIGHTWAVE LAYOUT 3.5

24
GOLDED

30
BLIZZARD 1230-III

33
ADORAGE

39
LA REDAZIONE RISPONDE

40
ART GALLERY

45
SOFTWARE EXPRESS

Direttore Responsabile
SIRA ROCCHI

Direzione Editoriale
MARIO MAGRONE

Direzione Tecnica
GIANCARLO CAIRELLA

Segreteria di Redazione
SILVIA MAIER

Grafica ed impaginazione DTP
VINCENZO MARANGONI
ALESSANDRO PULPITO

Disco a cura di
VITTORIO FERRAGUTI

Copertina
EDOARDO LEGATI

Redazione ed amministrazione
L'AGORÁ SRL
C.so Vittorio Emanuele 15,
20122 Milano
Tel. 02/78.10.00 - Fax. 02/78.04.72
Per telefonate tecniche: Tel. 02/78.17.17
solo il mercoledì dalle ore 15 alle 18

Fotolito
COMPOSTUDIO EST.
Cernusco sul Naviglio (MI)

Stampa
ARTI GRAFICHE GAJANI
Rozzano (MI)

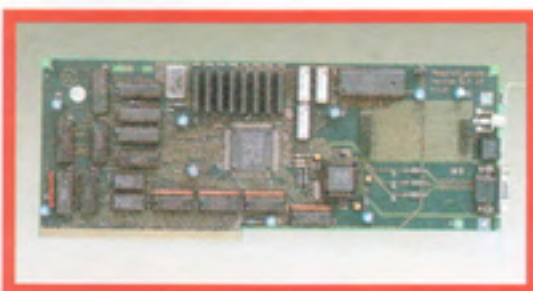
Distribuzione
SO.DI.P. ANGELO PATUZZI SPA
Via Bettola 18, Cinisello Balsamo (MI)

Collaborano ad AmigaByte: Francesco Annoni, Paolo Bozzo, Marco Brovelli, Calimero, Guglielmo Cancelli, Antonio Castellani, Luca Danelon, Gabriele Dorfmann, Marco Dufour, Sergio Filippetti, Marco Fornier, Enrico Girardi, Giovanni Mariani, Vincenzo Marangoni, Luca Mirabelli, Pierluigi Montanari, Domenico Pavone, Dario Pistella, Alessandro Pulpito, Tibor Pulpito, Alessandro Ramazzotti, Giuseppe Sacchi, Aurora Tragara, Battista Vailati, Vertigo.

NOVITA'

AUDIO VIDEO GRAFICA PER A4000

LIGHT WAVE 3D (NEWTEK)
Programma grafico e di animazione 3D con potenti funzioni per la creazione di oggetti e per la resa di spettacolari sequenze animate e di singole immagini.

WARP ENGINE
Accelleratore Amiga 4000 28, 33, 40Mhz + SCSI Fast + Esp. Memoria.

RETINA BLT Z3 (MACROSYSTEM)
Scheda grafica 24 bit Zorro III per Amiga 3000/4000, memoria interna sino a 4 MB, risoluzioni sino a 2400x1200 a 16.8 milioni di colori con frequenze sino a 90 Hz con pixel-clock a 110 MHz.

VLAB MOTION JPEG
Scheda Video Zorro II per digitalizzazione e play back direttamente su HD per immagini di qualità YUV con pixel quadrato 4: 2: 2, effetti real time e compressione jpeg. Connettori Y/C, YUV e RGB.

TOCCATA 16
Scheda audio e digitalizzatrice Zorro II. Sino a 16 bit, 48 MHz direttamente su HD. Dynamic range 95 dB. Interfacciabile con digitalizzatore video VLab.

PICASSO II
Scheda grafica a 24 bit Zorro II con emulazione AGA e RTG. 256 colori sino a 1200x1600 pixels, e 16,8 milioni di colori sino a 800x600. RAM interno sino a 2 MB.

HARD DISK BARRACUDA

Db-Line

PERSONAL PAINT
Ottimo programma pittorico, completamente in Italiano. Supporta formati grafici multipli per tutti gli Amiga.

DISPONIBILE UPGRADE VERSIONI PRECEDENTI

Db-Line - DISTRIBUTORE ESCLUSIVO PER L'ITALIA.

DISPONIBILE CABINET ESTERNO PER CD

DA OGGI PER TUTTI I CD-ROM IDE

NOVITA'

TANDEM PCMCIA 1200 (BSC)
Interfaccia PCMCIA per collegare un qualsiasi CD-ROM IDE esterno.

TANDEM
Controller per tutti i CD-ROM IDE A2000/3000/4000. Compatibile XA (Photo CD), multisessione, CD File System Commodore, Asim CDFS, Babel CDFS.

POWERS CD-ROM SCSI-2 PER PCMCIA A600/A1200
Player Audio CD - Emulazione CD32 - S/W decodificatore per filmati MPEG - Campionatore da CD su HD - Programma di gestione Photo CD.

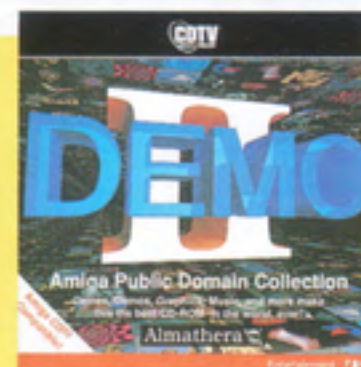
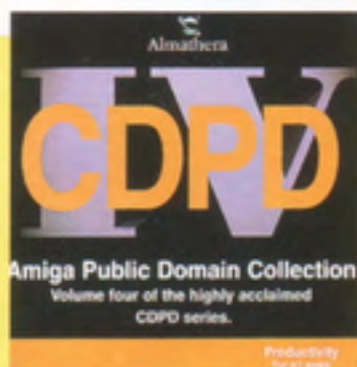
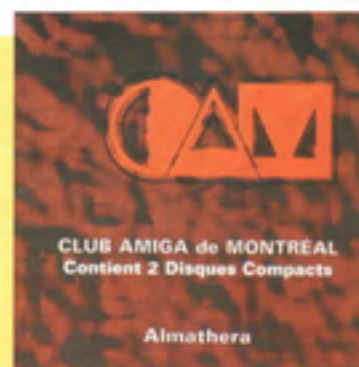
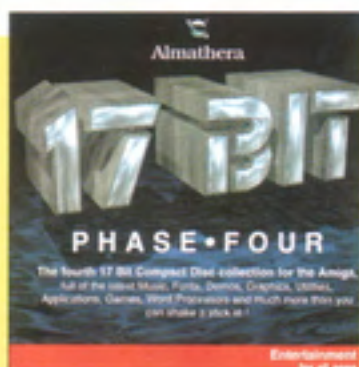
THE BROADCASTER ELITE 32 ™
Sistema completo basato su A4000/040 Tower per l'Editing non-lineare audio e video in standard broadcast CCIR601 input e output in SVHS, Composito e BetacamSP. **DA OGGI DISPONIBILE SCHEDA DBC SEPARATAMENTE.**

NOVITA' ASSOLUTA - WARP SYSTEM U.S. CYBERNETICS
Sistema di calcolo parallelo per A2000/3/4 basato su transputer espandibile illimitatamente da 50Mips in su.
Software compatibile: Alladin, Real 3D, VistaPro. Altri moduli in preparazione.

CYBERSTORM 68060 50Mhz
CYBERVISION 64

COMMUNICATOR 3 NEW!
- Upgrade Software - Versione Lite
- Modello con Midi + Emulazione tastiera A4000

NUOVI ARRIVI - CD PER AMIGA A L. 59.000 IVA INCL.

17 BIT PHASE·FOUR — CAM Club Amiga de Montreal — CDPD IV Amiga Public Domain Collection — DEMO II Amiga Public Domain Collection — AMINET SHARE 4 — Amiga Desktop Video CD — SPACE & ASTRONOMY — meeting pearls Vol. I — GIFS GALORE CDROM — GOLDFISH Volume 2 — FRESH FISH — FrozenFish

DISTRIBUTORE PER L'ITALIA:
DB LINE srl - V.LE RIMEMBRANZE 26/C
BIANDRONNO/VA
TEL. 0332/819104 - 767270
FAX 0332/767244 - 819044
VOXonFAX 0332/767360
bbs: 0332/767329- 767277

VOXonFAX 0332/767360
- Servizio informazioni in linea 24/24 h.
- Dal telefono del tuo fax chiami VOXonFAX e ricevi:
. servizio novità . schede tecniche di tutti i prodotti
. listini ed offerte
- richiedi il codice di accesso, il servizio é gratuito.

bsc — POWER COMPUTING LIMITED — MICROVITEC

NEWS

ESCOM COMPRA COMMODORE

NUOVA VITA PER L'AMIGA!

La tedesca **Escom**, la seconda più grande produttrice di computer in Germania, ha vinto l'asta tenutasi il **20 Aprile 1995** per l'acquisto della Commodore.

Non è facile indicare con precisione la somma versata (alcuni parlano di **6.6 milioni di dollari**, altri di **12 milioni**), ma in ogni caso tale cifra deve essere ancora approvata dai giudici dei tribunali fallimentari di New York e delle Bahamas (da ciò deriva il "forse" di cui in apertura).

All'asta erano presenti anche altre società interessate all'acquisto, che però non hanno accettato di versare il milione di dollari richiesto come deposito cautelativo; questo ha permesso alla Escom ed alla **Dell** (una piccola società texana in forte crescita) di rimanere le uniche pretendenti.

Sulla linea del traguardo, poi, la seconda è stata eliminata poichè aveva imposto delle condizioni inaccettate (di cui non ci è dato sapere).

Tuttavia quest'ultima, tramite il suo vice presidente Dalton Kaye, fa sapere che non si è ancora arresa e che le sue difficoltà sono nate dal fatto che è stata aggiornata tardivamente sulla situazione e non ha quindi potuto organizzarsi prima dell'asta.

In ogni caso, come per la **Commodore UK** (di cui parliamo nell'apposito box), esiste la possibilità per la Dell di allearsi ora con il vincitore per impegnare risorse ed intelligenze comuni nello scopo principale di tutta questa lotta: la rinascita del nostro beniamino.

Già durante i (tanti) mesi passati non erano mancate pressioni da parte di influenti ed interessati personaggi (vedi **Microsoft**) per impedire che l'affare fosse concluso (chissa perchè...); questi ostacoli si sono poi riproposti al momento della definizione degli accordi, poichè alcune società creditrici (olandesi, filippine, americane, ecc.) hanno ritenuto la cifra offerta insufficiente a coprire il debito che la Commodore aveva contratto (si parla di una differenza di **80 milioni di dollari**); sta ora ai giudici decidere come chiudere la questione anche se, dopo tanti rinvii e disillusioni, questa volta qualcosa sembra veramente muoversi.

E LA COMMODORE U.K.?

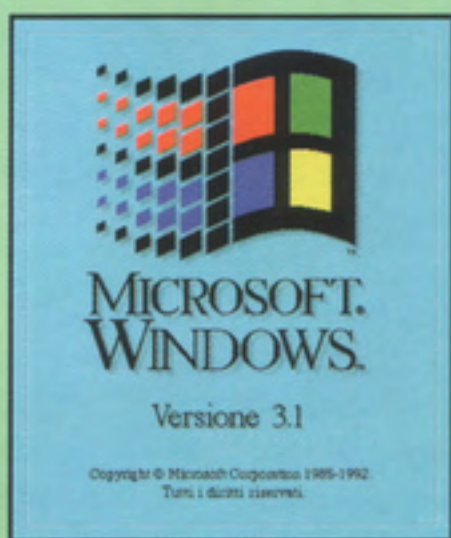
La Commodore UK era stata considerata per molto tempo una delle pretendenti più accreditate per la vittoria e questa sensazione era stata di volta in volta alimentata dai toni entusiastici con cui i dirigenti commentavano l'evolversi della situazione.

Il risultato negativo ha quindi sicuramente confuso molti tra coloro che avevano riposto piena fiducia nei manager inglesi ma, a detta della stessa dirigenza, già prima dell'asta si sapeva che l'offerta della Escom e quella della Dell avrebbero abbondantemente superato quella inglese, grazie alla maggiore potenza finanziaria di cui disponevano le due aziende rivali (che, non dimentichiamolo, sono produttrici di computer). Per mantenere comunque l'impegno che aveva pubblicamente preso con tutti gli utenti Amiga, la Commodore UK sembra intenzionata ad allearsi alla Escom (quest'ultima conferma l'ipotesi), proponendosi probabilemtne come sua sussidiaria.

In ogni caso, le dichiarazioni rilasciate dalle parti in causa dopo la conclusione dell'asta fanno capire che la situazione è ora aperta a qualsiasi evoluzione, ragione per cui nessuno è in grado di anticipare certezze.

PC-TASK 3.0

MICROSOFT. WINDOWS. Versione 3.1

Copyright © Microsoft Corporation 1985-1992. Tutti i diritti riservati.

La **Quasar Distribution** ha di recente messo in commercio la versione **3** del noto programma di **Chris Hames** per l'emulazione di sistemi **8086/80286** su Amiga.

Le caratteristiche di questo aggiornamento sono il supporto della memoria fino a **16 MB**, di due floppy drive e di due hard disk (di cui gestisce le partizioni), nonchè il controllo di CD-ROM e drive ad alta densità.

I modi video supportati sono: **MDA**, **CGA**, **EGA**, **VGA** e **SVGA** (da **512 KB** a **2 MB**); sono inoltre utilizzabili fino a **256 colori** su macchine **AGA**; il prodotto è compatibile con le schede grafiche **Picasso** e **Spectrum**; è presente la gestione delle porte parallela e seriale (la quale ultima gestisce anche il mouse sui PC) e degli altoparlanti.

Le applicazioni possono essere eseguite in una finestra su schermo pubblico (ad esempio il Workbench) e vi è compatibilità con **Windows 3.0** e **3.11** (quest'ultimo richiede **1.5 MB di RAM contigua** e sufficiente spazio su hard disk). E' possibile scambiare dati tra i sistemi Amiga e MS-DOS e sfruttare le schede **GoldenGate Bridge** di **David Salamon** (MS-DOS va acquistato separatamente).

NOVITA' DALLA DB-LINE

La **DB-Line** comunica i prezzi della versione **4.0** del rinomato modellatore-animatore tridimensionale della NewTek, **"LightWave 3D"**. Il programma completo costa lire **1.780.000 + IVA**, mentre l'aggiornamento dalla versione **3.5** lire **300.000 + IVA**; per ricevere quest'ultimo è necessario inviare una copia della cartolina di registrazione allegando un attestato di versamento di lire 357.000 sul **CCP n° 17792219** intestato a DB-Line Srl, V.le Rimembranze 26/c - 21024 Biandronno (VA).

Presso la stessa DB-Line sono inoltre disponibili i seguenti prodotti.

Power CD-ROM è un'interfaccia **SCSI PCMCIA** utilizzabile da **A1200** e **A600** per il collegamento del **CD-ROM Power SCSI** a doppia velocità e multisessione già distribuito dalla stessa DB-Line. Questo drive offre un collegamento **Centronics** passante per l'inserimento di **altri 6 apparecchi** (che possono essere collegati anche a computer acceso). Il software incluso comprende un sistema di emulazione per CD32, permettendo l'avviamento della macchina direttamente dal CD. Altri programi PD inclusi offrono la possibilità di utilizzare l'interfaccia per il collegamento di tape streamer per il backup, un programma per la digitalizzazione delle tracce audio su HD, uno per la gestione di **PhotoCD** ed uno ancora per la visulizzazione di filmati **MPEG**.

Aminet Set 1 comprende **4 CD contenenti** un totale di oltre **4 Gigabyte** di software suddiviso in questo modo: 103 MB di utilità, 470 MB di programmi ed immagini, 130 MB di testi e documentazioni, 336 MB di demo, 160 MB di giochi, 86 MB di software per telecomunicazioni e circa 400 MB di software musicale, inclusi molti moduli. Il prezzo della raccolta è di lire **91.000 IVA inclusa**.

Aminet 5 (lire 44.000 IVA inclusa) contiene **1.1 Gigabyte** di software con 480 nuovi programmi (aggiornati a marzo 1995), tra cui 181 MB di giochi e 114 MB di moduli musicali.

Fresh Fish Volume 8 (lire 61.000 IVA inclusa) è (quasi) la più recente pubblicazione di **Fred Fish**; su due CD-ROM, contenente **1.1 Gigabyte** di materiale così ripartito:

- un kit completo di strumenti GNU (sia sotto forma di listati che in codice binario), inclusi compilatori C, C++ e ADA, GNU EMACS e utilità di testo, il tutto per la Shell e per programmatori.

-Diverse versioni complete (V37-V40) del Commodore Native Developer Update Kit, esclusi gli autodoc.

-PasTex, inclusi 60 MB di font PK.

-Recensioni hardware/software di vario genere per Amiga.

-Descrizioni dei fish disk precedentemente pubblicati.

Light Rom Vol. 1 (lire 99.000 IVA inclusa) contiene oltre **650 MB** di oggetti, texture, immagini, sequenze ed attributi per i programmi "LightWave 3D", "Imagine" e "Sculpt".

Amiga Tools (lire 77.000 IVA inclusa) raccoglie **650 MB** di programmi per applicazioni grafiche 2D e 3D, DTP e CAD.

Amiga Raytracing (lire 99.000 IVA inclusa) è un set di due CD-ROM contenenti oggetti, immagini a 24 bit, texture ed attributi utilizzabili da differenti programmi 3D per Amiga: "Imagine", "Maxon Cinema", "Real 3D 2", "Caligari", "LightWave", "Sculpt", "Dyna-CAD" e "X-CAD".

World of ClipArt (lire 71.000 IVA inclusa) è una collezione di **18.000** immagini clip per programmi di DTP.

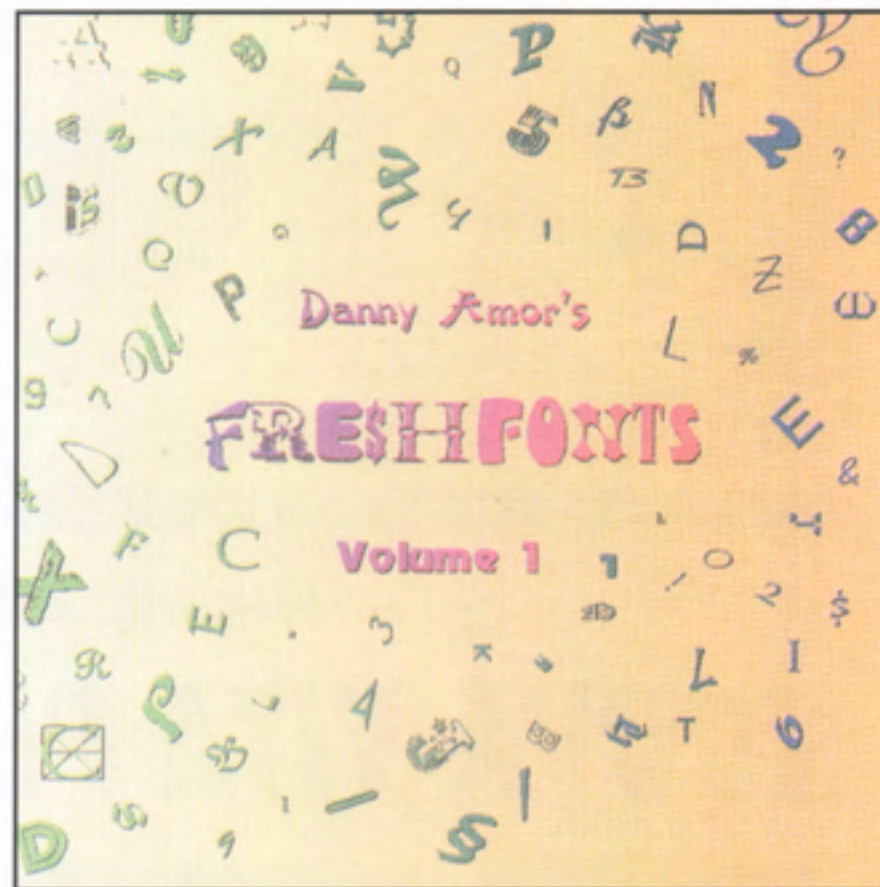
World of Amiga (lire 71.000 IVA inclusa) raccoglie centinaia di programmi di utilità, musica, business, clipart, strumenti di programmazione e comunicazione dedicati ad Amiga.

World of Sound (lire 71.000 IVA inclusa) accomuna vari programmi, utilità e dati MIDI per generare varie combinazioni di campioni sonori.

World of GIF (lire 71.000 IVA inclusa) è una ricca raccolta di immagini **GIF** per programmi grafici e DTP: si tratta di oltre **3000 file** in alta risoluzione su vari soggetti.

World of Games (lire 71.000 IVA inclusa) comprende oltre **200** fra i migliori giochi per Amiga.

Fresh Fonts Volume 1-2 (lire 44.000 IVA inclusa) è una collezione completa di caratteri utilizzabili su diverse piattaforme, nei seguenti formati: **DMF**, **Agfa Intellifont**, **Adobe** e **TrueType**.

Sound Terrific (lire 77.000 IVA inclusa) è un doppio CD-ROM con **1.1 Gigabyte** di utilità e file musicali sia per Amiga che per PC, nei seguenti formati: moduli & Sonix, file MIDI, strumenti, campioni IFF, Wav e Voc.

Audio Plus (lire 77.000 IVA inclusa) comprende più di **10.000** file per sistemi Amiga, MS-DOS, Windows, MAC e UNIX: convertitori, digitalizzatori, DSP, editor, giochi, generatori MIDI, mixer, applicativi musicali, MODS e parlato digitalizzato.

Meeting Pearls Vol.2 (lire 44.000 IVA inclusa) raccoglie oltre **650 MB** di software PD sui più interessanti soggetti; una nuova interfaccia grafica consente la ricerca e la visualizzazione dei contenuti degli archivi in modo semplice ed immediato. Tra i vari programmi troviamo 37 MB per Linux su Amiga, 82 MB per TeX (inclusi i Fax Font), 46 MB per NetBSD e 23 MB di strumenti di sviluppo.

COMMUNICATOR III

Eureka dispone della versione **3** del **Communicator**, l'interessante interfaccia che permette di far dialogare il CD32 con Amiga; la novità risiede nel rinnovato filesystem, che lavora meglio del predecessore con i CD-ROM non espressamente concepiti per il CD32 (come quelli per PC, i Fish CD e gli Aminet CD); è naturalmente possibile decidere quale filesystem adottare di volta in volta e la scelta può essere memorizzata per essere esecutiva al momento del boot della macchina.

Con questo apparecchio è possibile leggere **PhotoCD** e realizzare presentazioni **Full Motion Video e Audio** (con gli appositi programmi e driver). La velocità massima di trasferimento raggiungibile è di circa **210.000 baud**.

MAGIC LANTERN

L'ANIMAZIONE

di Tibor Pulpito

Animare che passione! Ma quale programma è il migliore od il più adatto a determinate esigenze? Scopriamolo mettendo a confronto i due principali pacchetti di animazione per Amiga.

Ormai ogni buon programma di painting per Amiga presenta avanzate funzioni di animazione; dei maggiori che sono in commercio attualmente, "Deluxe Paint" è stato il primo ad implementarle, seguito da "Brilliance" e, nell'ultima versione recensita sul numero 52 della rivista, anche da "Personal Paint".

Occorre comunque dire che i tre programmi possono generare animazioni solo per i chip set nativi di Amiga, ignorando eventuali schede grafiche; col graduale diffondersi di queste ultime tali mancanze sono state denunciate e maltollerate sempre più spesso, fino a quando sono finalmente usciti programmi appositamente progettati per assemblare animazioni in tutti i formati più diffusi sulle varie piattaforme, incluse quelle non Amiga. Non solo: oltre a ciò, le "nuove leve" consentono anche di assegnare ai vari fotogrammi delle sequenze animate un numero di colori ed una risoluzione non più funzioni delle capacità dei chip set di Amiga, garantendo quindi lo sfruttamento delle più avanzate schede video.

Abbiamo scelto per voi per questo confronto i due pacchetti di animazione indipendenti, cioè non facenti parte di un editor grafico di più ampio respiro, più diffusi e famosi. Possiamo così far disputare loro una specie di "finale", vinta la quale uno dei due potrà dichiararsi il migliore e più versatile animatore per Amiga. Analizziamoli uno per volta, partendo, per doveroso "rispetto", dal più "anziano".

MAGIC LANTERN 2.0

E' disponibile la versione **2.0** del potente animatore a **24 bit** della **Terranova Development** di Michal Todorovic. Le novità introdotte rispetto alla versione **1.5**, già provata su AmigaByte, interessano sia l'interfaccia utente, ora più pulita e funzionale, che l'intima struttura del programma.

LA CONFEZIONE

L'upgrade consta di due dischetti: uno per il programma principale (in versioni specifiche per 68000 e per i restanti processori della famiglia), l'altro contenente un'animazione dimostrativa (uguale peraltro a quella fornita con la versione intermedia **1.5**, che già aggiungeva molte delle caratteristiche che qui analizzeremo) in formati adatti alla **Picasso II** ed ai chipset **ECS** e **AGA** di Amiga (in questo secondo caso, l'animazione può essere visualizzata subito

anche su schede video **OpalVision**).

Il manuale è cresciuto in ragione delle nuove caratteristiche introdotte, ma l'organizzazione e la struttura sono rimaste invariate: sono state inserite solo le descrizioni delle nuove funzioni.

In ogni caso, si apprezzano la precisione e la presenza di informazioni tecniche supplementari specifiche per ciascuna scheda grafica supportata, utili per comprendere il funzionamento del dispositivo stesso.

L'aspetto più criticabile resta comunque l'eccessiva sinteticità.

IL PASSATO

Ricordiamo qui le caratteristiche principali del programma, in quanto una sua recensione completa (in versione **1.5**) è apparsa sul numero 50 di AmigaByte.

"Magic Lantern" accetta in ingresso file **IFF** (da **2** a **24 bit**), per poi produrre in uscita un file **DIFF**, ovvero "**Delta IFF**" (un formato proprietario).

I metodi di compressione disponibili sono **Small**, **Turbo** e **SuperCharged**: il primo produce il file DIFF più corto possibile, senza riguardo per la velocità di playing; in linea di massima, per il secondo ed il terzo decresce progressivamente l'interesse per lo spazio occupato a vantaggio della velocità di riproduzione.

A questi si aggiungono **Faster** e **Lantern Chooses**, i quali ottimizzano, secondo diverse tecniche, la gestione dei precedenti metodi, indicando al programma di scegliere tra Small e Turbo in modo da incrementare la velocità di riproduzione senza allargare troppo lo spazio occupato.

Infine è presente un formato che non prevede nessun tipo di compressione, **Raw** (che significa appunto "grezzo"), il quale viene usato per animazioni in cui tutti o quasi i pixel dello schermo cambiano colore da un frame all'altro (è il cosiddetto sistema **Full Motion Video**) nonchè, quando è abilitata l'opzione **Syncronize**.

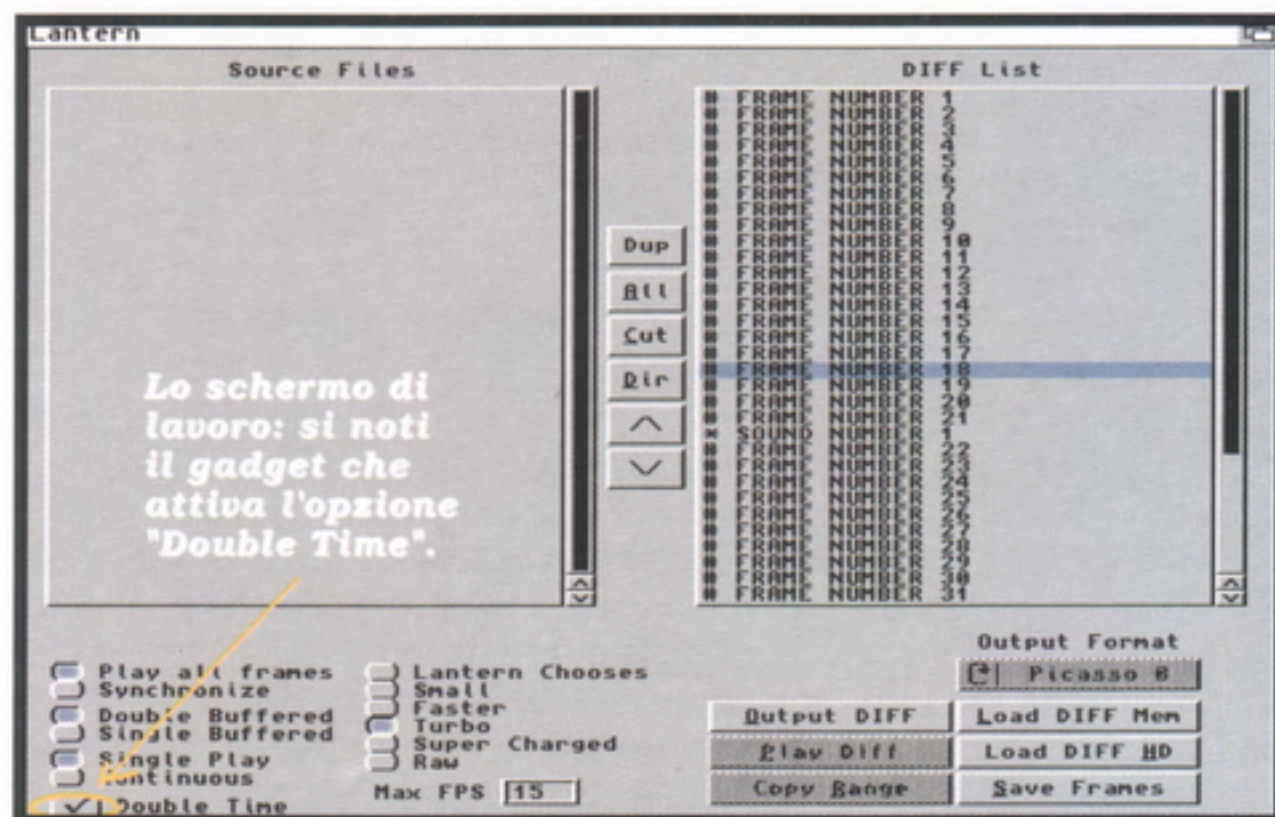
MUSICA A RITMO

Quest'ultima rappresenta un aiuto notevole quando si voglia inserire un sottofondo musicale nei propri lavori, poichè permette di sincronizzare le immagini col suono, suddividendo quest'ultimo (supposto costituito da un grosso file sonoro di tipo **ILBM**) in piccole porzioni che verranno distribuite lungo il file finale: in questo modo, durante il playback, se l'avvicendamento delle immagini non dovese essere sufficientemente rapido da mantenere il ritmo con quello dei *chunk* sonori, alcuni frame verranno saltati per mantenere le corrette velocità.

E' possibile scegliere se animare in **single** o **double buffering** e se impostare un'animazione ciclica o meno (in ogni caso comunque essa sarà ripetuta all'infinito, a meno di un'interruzione da parte dell'utente); si può

CERCA UN RE

MainActorPro

Lo schermo di lavoro: si noti il gadget che attiva l'opzione "Double Time".

scegliere infine di forzare il *frame rate* entro i limiti imposti dall'hardware su cui l'animazione sarà visualizzata.

Il programma è stato progettato per sfruttare al meglio tutti i singoli dispositivi grafici su cui redirige l'output. Le routine sono scritte in assembly per garantire alta velocità operativa; i formati di compressione operano a livello dei singoli frame o dei singoli piani di bit (bitmap). E' previsto il supporto di palette diverse per ogni fotogramma.

Per finire, sono presenti due player ("**PlayDIFF**" e "**PlayDIFFHD**"), che operano rispettivamente dalla RAM e dall'hard disk.

LE NOVITA' CHE SI VEDONO...

Rispetto alla versione 1.2, l'interfaccia grafica è stata semplificata. I comandi che permettevano di scegliere manualmente la direzione orizzontale o verticale della compressione sono stati eliminati, lasciando al programma l'incombenza di optare per il metodo più appropriato in virtù del tipo di file in ingresso e del grado di compressione scelto dall'utente. Inoltre i gadget associati a funzioni simili sono stati raggruppati in modo più coerente.

Per quanto riguarda le aggiunte, in basso a sinistra troviamo il gadget **Double Time**, che racchiude una delle maggiori novità (come spiegato in seguito). Sul lato destro, l'opzione **Quit** è stata intelligentemente spostata nei menu a tendina per lasciare il posto a **Load DIFF HD**, che permette di caricare (e poi editare) animazioni da hard disk, ed a **Copy Range**, che permette la multiselezione di file IFF di partenza.

Nei menu a tendina è stata aggiunta la gestione della scheda grafica **Retina Z3**: i device ora supportati sono **PicassoII**, **EGS Spectrum**, **Retina Z2** e **Z3**, **OpalVision**, **GDA** ed i chipset grafici di Amiga. L'opzione **EGS Window** permette di riprodurre animazioni in una finestra aperta sullo schermo di default del sistema **EGS** di qualunque scheda che lo supporti.

Per quanto riguarda la **Retina**, è ora possibile convertire un'animazione ottimizzata per la versione **Zorro 2** in formato adatto per la **Zorro 3**: l'incremento della velocità di riproduzione è del **50%**, mentre lo spazio occupato si riduce fino al **40%**.

...E QUELLE CHE NON SI VEDONO

I mutamenti più rilevanti sono comunque avvenuti nell'ambito delle prestazioni, in senso generale.

Nuovi algoritmi di compressione e playback permettono di ottenere file DIFF più brevi del **20%** e più veloci del **25%**. Tutti i metodi di compressione sono stati ottimizzati in velocità, seppure in piccola misura.

Il metodo Turbo e la costruzione di animazioni dalla RAM per la Retina sono stati velocizzati del **25%**.

E' stata eliminata la necessità, per gli utenti della Picasso II, di impostare risoluzioni predefinite nei monitor di sistema per ottenere i migliori risultati.

Sono diminuiti i tempi di riassemblaggio delle animazioni in memoria dal **10%** al **75%**, e le animazioni più ingombranti beneficiano di ciò in maggior misura.

Esaminiamo ora in dettaglio una delle novità più interessanti: l'implementazione della tecnologia **Double Time**.

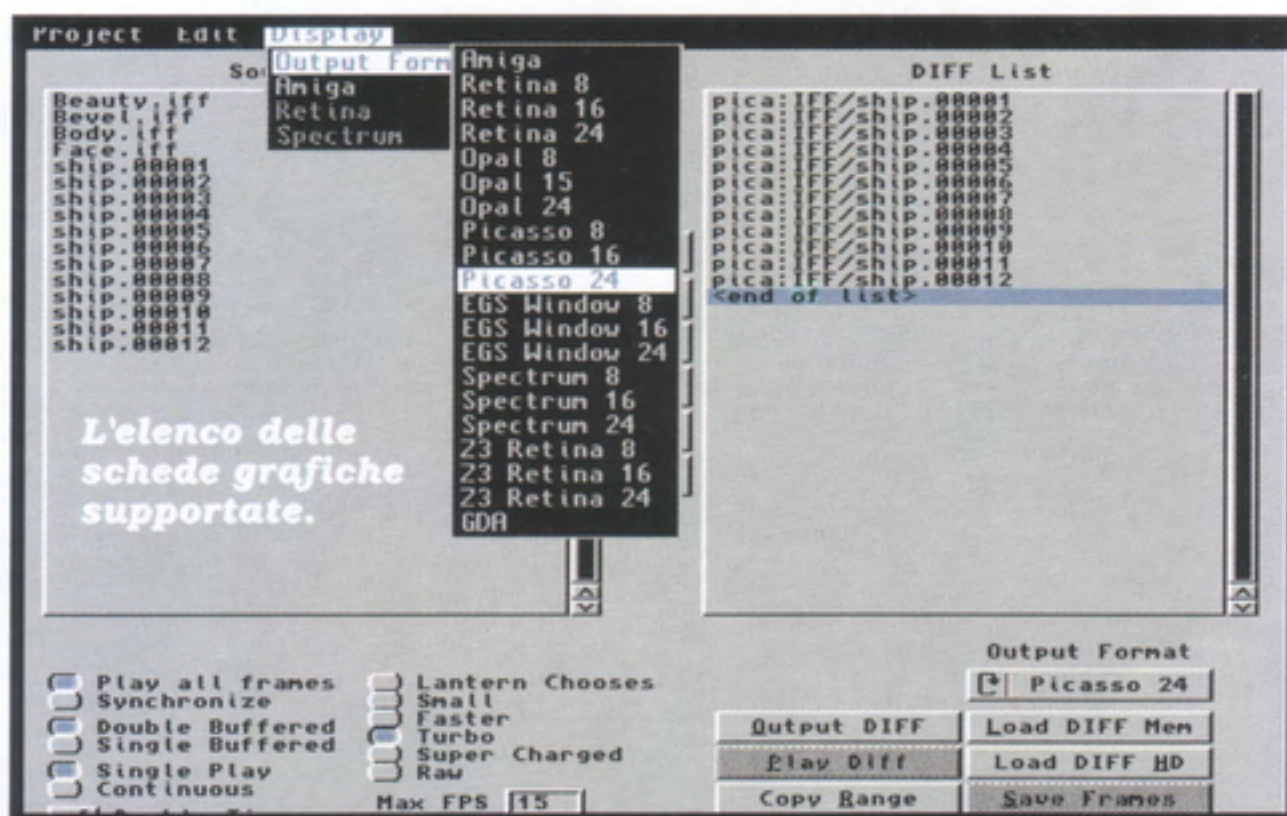
Essa mette a disposizione un nuovo metodo di compressione, che riduce la lunghezza del file DIFF fino alla metà e raddoppia la velocità di play (almeno in teoria). Gli inconvenienti sono due. Innanzitutto la qualità del display in fase di riproduzione è disturbata dalla presenza di "scie" e sfocature che accompagnano le parti in movimento (quelle ferme restano nitide); queste, come cita il manuale (e con un po' di fantasia), potrebbero essere considerate effetti ottici connaturati al fenomeno del movimento (almeno per quanto riguarda la percezione che di esso ha l'occhio umano).

In effetti in alcuni casi ciò è vero e il fenomeno non infastidisce; in alcuni altri, invece, rende lo schermo troppo confuso (purtroppo non siamo in grado di indicare con precisione una casistica per le due situazioni). In ogni caso, a detta del manuale, questa tecnica va usata sopratutto per ottenere una sorta di *preview* (ma con tutte le caratteristiche essenziali del prodotto finale) in modo rapido e poco ingombrante; inoltre è possibile intervenire su risoluzione e numero dei colori delle immagini per elevare la qualità (soprattutto su Opal-Vision e nell'ambiente EGS, quando si proietti l'animazione in una finestra).

EFFETTO DISTRUTTIVO

Il secondo svantaggio emerge quando si considera che questa tecnica è definita "lossy compression", ovvero "a compressione distruttiva", poichè, nell'assemblare l'animazione, riduce il numero di informazioni contenute sul set di immagini di partenza: questo significa che, scomponendo il file DIFF negli originali IFF, si ottengono immagini meno definite rispetto alle originali. Per questo motivo, è consigliabile tenere sempre da parte un backup dei file di partenza, anche perchè l'iterazione del processo causa una sempre maggiore degradazione.

E' fortemente sconsigliato usare l'op-

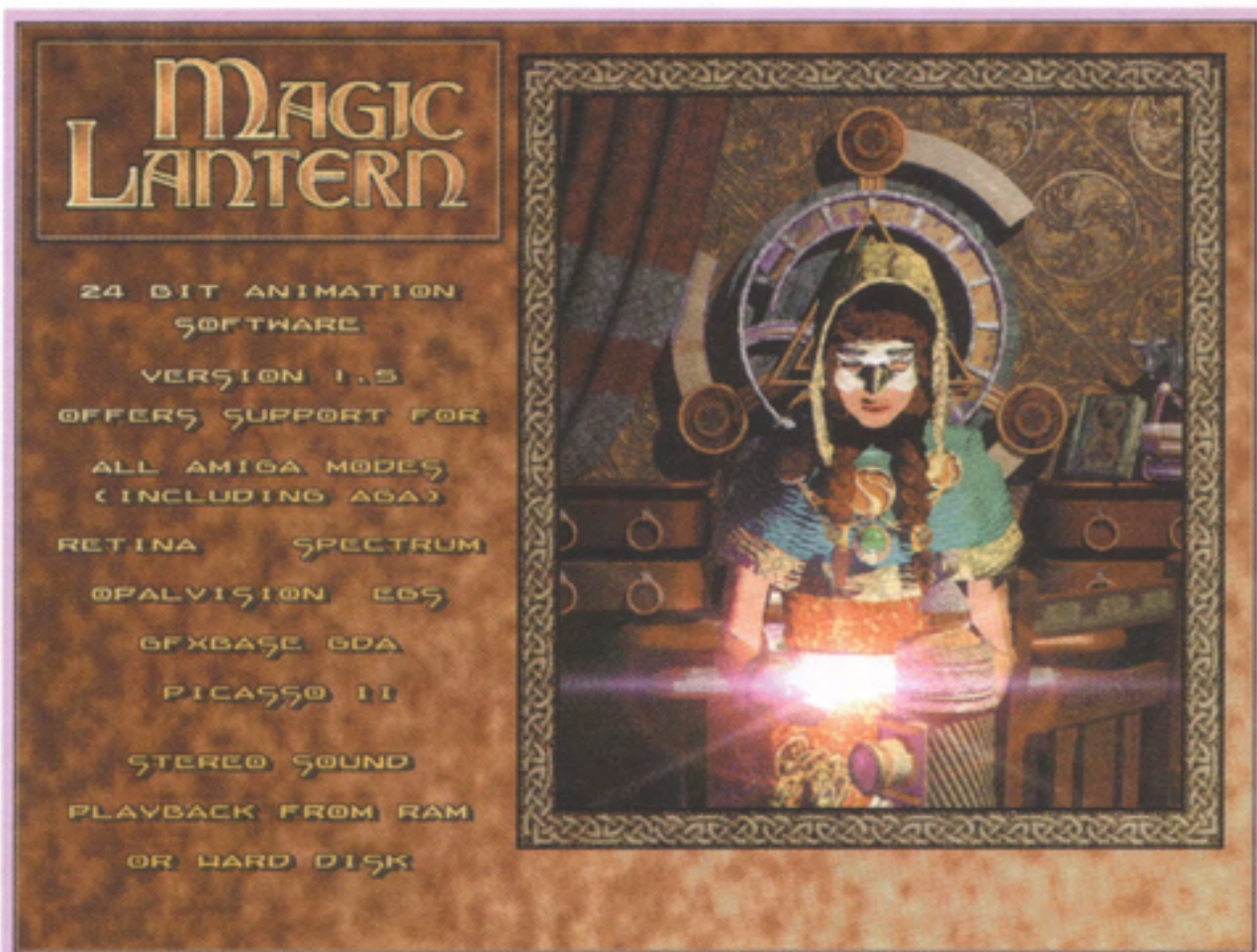
L'elenco delle schede grafiche supportate.

zione quando ci siano cambiamenti nelle palette delle immagini, ed essa è incompatibile con il metodo Raw.

Nel manuale sono descritti utili accorgimenti per ottimizzare la gestione di questa funzione, soprattutto in fase di editazione di animazioni già assemblate, nonchè nel caso in cui la si voglia usare solo per un numero ristretto di fotogrammi.

La tecnologia Double Time sembra nel complesso un'ottima innovazione per quanto riguarda la costruzione sia di veloci preview che di animazioni definitive (in alcuni casi i risultati sono ottimi, ed acuiscono il senso di movimento).

Per continuare con le novità, per quanto riguarda l'uso del programma citiamo la funzione **Copy Range**, che permette di selezionare gruppi di file dalla finestra **Source Files** velocizzando le operazioni, anche se, a nostro parere, sarebbe stata benvenuta anche una combinazione con una multiselezione tramite mouse.

Il suono è ora stereofonico e meglio gestito, in quanto sono stati corretti dei bug che intervenivano in caso di attivazione dell'opzione di sincronizzazione; è stata approntata la gestione del double buffering per Picasso II, ed esso è stato, in generale, velocizzato sotto **OS 3.0**.

La conversione automatica da 24 bit a 16 bit è più accurata; tramite questa opzione, lo ricordiamo, è possibile ottenere animazioni molto più veloci e meno ingombranti, al prezzo di una minima perdita di dettaglio cromatico (che tra l'altro è quasi invisibile in fase di animazione).

Per finire, è stato corretto un grande numero di bug (alcuni dei quali introdotti con la versione 1.5), tra i quali menzioniamo in particolare la gestione delle librerie EGS, della funzione SaveIFF per schede Retina e Picasso II nonchè del sonoro (che spesso non rispettava le corrette temporizzazioni) e dei due viewer in dotazione.

LE IMPRESSIONI

Il software si presenta solido ed efficiente, nonostante qualche sporadico crash in situazioni di scarsità di memoria (evitabile con un po' di attenzione e di pratica).

Si apprezzano sopratutto la velocità d'assemblaggio, la gestione del suono stereofonico, l'ottimizzazione degli algoritmi per le singole schede grafiche, la presenza di una porta **ARexx**, senza escludere l'attenzione continua che l'autore dedica all'evoluzione del programma, anche in tempi duri per Amiga.

Le novità presentate in questa versione sono notevoli, soprattutto dal punto di vista qualitativo, e giustificano pienamente il prezzo dell'upgrade (che per gli utenti registrati è di 30 dollari, più 5 per le spese di spedizione).

I principali difetti (che permangono dalla prima versione) riguardano la struttura dell'interfaccia grafica, migliorabile dal punto di vista della flessibilità soprattutto nel caso si voglia visualizzare l'editor su scheda grafica; altra nota poco piacevole è la talvolta eccessiva richiesta di memoria.

Ci farebbe piacere vedere implementate alcune migliorie, quali un più comodo metodo di selezione di gruppi di file IFF, la possibilità di conoscere le caratterisitche di un file DIFF per mezzo delle informazioni racchiuse all'interno del file stesso, nonchè la gestione operativa in modo asincrono.

MAINACTOR PROFESSIONAL 1.0

Ed eccoci al secondo concorrente, un programma che si presenta a sua volta come un'ottima soluzione per costruire, modificare e visualizzare animazioni in vari formati.

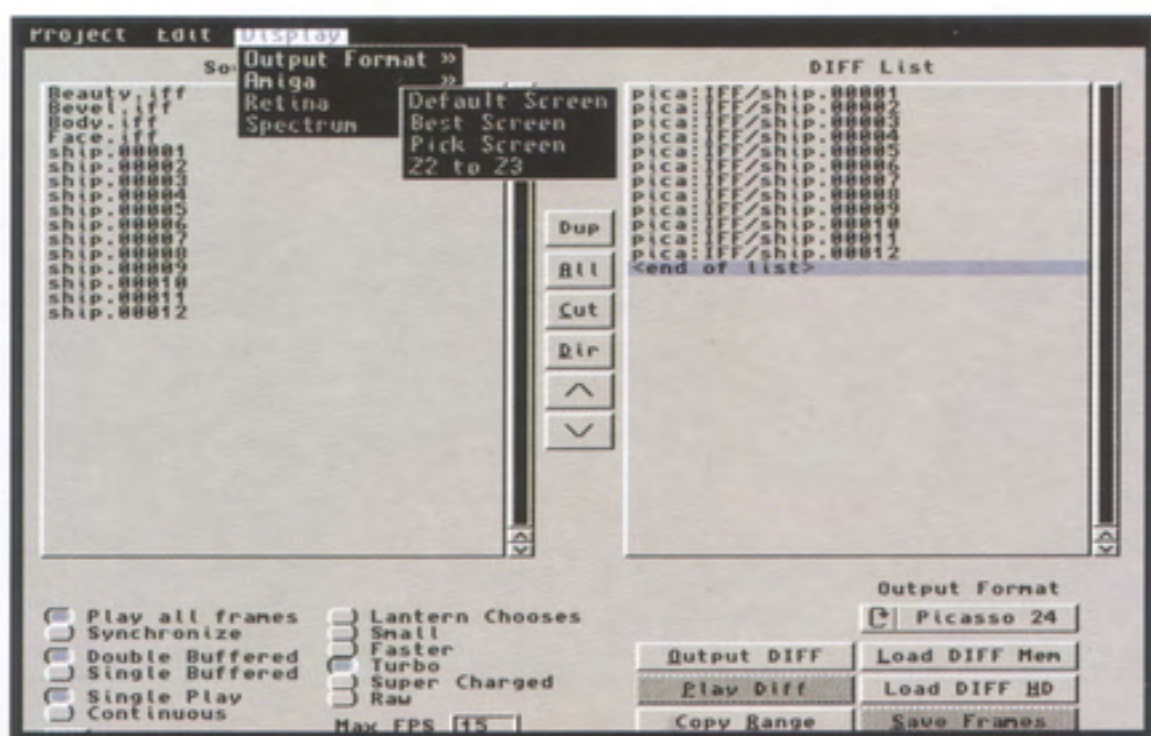
Tra i suoi tratti generali, anticipiamo che supporta alcune tra le più diffuse schede grafiche ed ha nella modularità la sua carta vincente.

LA DOTAZIONE

Su uno dei 3 dischi forniti trova posto il programma, in formato compresso, che una volta estratto dall'archivio occupa un centinaio di kilobyte (esclusi tutti i file di supporto); esso è accompagnato da un file di tipo ".guide", per una consultazione rapida e mirata.

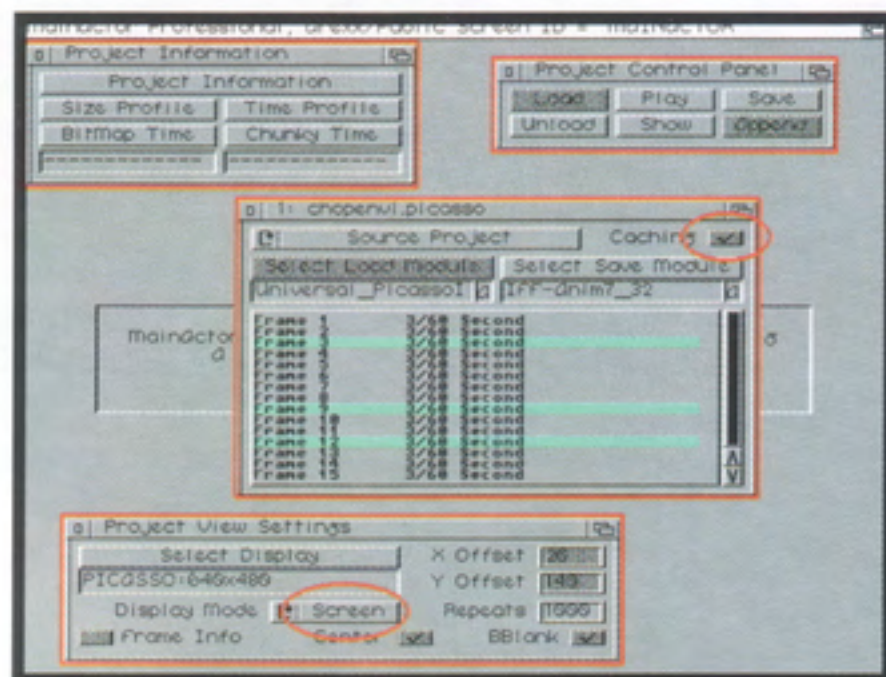
Sui dischi rimanenti è stata memorizzata un'animazione d'esempio a 256 colori, realizzata con un modellatore tridimensionale.

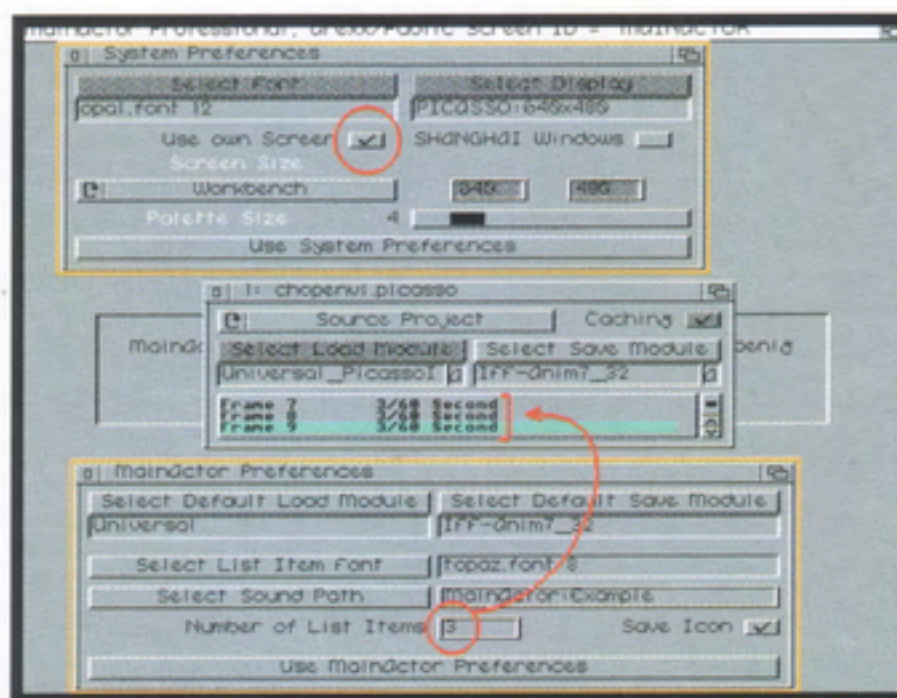
La documentazione cartacea è riposta in un quaderno spiralato di circa 70 pagine, redatto in inglese. Esso è organizzato in capitoli concernenti argomenti specifici (dall'installazione alla gestione della porta **ARexx**); le spiegazioni sono chiare ed esaustive, tranne in alcuni casi (ad esempio la gestione del sonoro), completate da un tutorial che riassume ed esemplifica le operazioni più ricorrenti. Nelle ultime pagine sono presenti una sezione relativa a suggerimenti operativi, un indice analitico ed un sommario.

Con questa versione il programma

Sopra: la splendida animazione che funge da "copertina" di "Magic Lantern". E' realizzata, come quella utilizzata nelle versioni precedenti del programma, da Bradley W. Schenk. A lato: il menu dedicato alla Retina, con la nuova funzione "Z2 to Z3".

diventa commerciale, abbandonando la definizione "shareware" attribuita ancora alla versione **1.52**; rispetto a questa, la differenze si risolvono nella presenza di un maggior numero di moduli di input/output e nell'eliminazione di una finestra "About" che appariva durante l'assemblaggio delle animazioni (1 volta ogni 5 fotogrammi) e che invitava implicitamente l'utente a registrarsi.

Per quanto concerne i moduli aggiunti, dedicati sopratutto ad estendere il supporto al sistema **EGS** ed alla scheda **Retina**, citiamo con soddisfazione quelli per controllare i **DataType** ed i file **BMP**.

L'interfaccia grafica presenta un elevato grado di configurabilità: è costituita da un insieme di finestre, in stile Workbench, delle quali una rappresenta l'area di lavoro principale (la **Project Window**) e le altre permettono di controllare aspetti particolari del programma (gestione del progetto, opzioni di visualizzazione, flusso di messaggi all'utente...).

Molte delle funzioni in esse contenute sono attivabili anche da **6 menu a tendina**: l'utente può quindi scegliere liberamente come occupare lo spazio a disposizione sul monitor, eliminando le finestre inopportune.

Per garantire la massima comodità di lettura del display, è possibile definire i font usati in ogni ambito dell'interfaccia, nonchè optare di aprire lo schermo principale sul Workbench.

A lato: ***le due finestre per la gestione delle preferenze; l'opzione "Use own screen" indica che l'ambiente di lavoro non sarà aperto su Workbench.***
A sinistra in basso: ***la finestra principale (al centro) e 3 finestre ausiliarie; si noti che i fotogrammi sono corredati di temporizzazioni.***
In fondo: ***sei fotogrammi di una bella animazione inclusa in "MainActor" eseguita su Picasso II. La risoluzione è di 640x480 e i colori 256; il playing su schermo indipendente è velocissimo.***

Infine, quasi tutte le caratteristiche generali dell'ambiente di lavoro (compresi i percorsi per la ricerca di file, i parametri di default e posizioni delle singole finestre) sono memorizzabili, al fine di evitare ripetitive operazioni di inizializzazione all'apertura di una sessione di lavoro.

Nel complesso, l'interfaccia è molto simile a quella di "AdPro 2.5", e consideriamo questo aspetto un grande vantaggio.

Prima di addentrarci nella descrizione delle funzioni del programma, ricordiamo che l'operazione di partenza per l'uso di questo tipo di software consiste nel caricare un progetto, ovvero un'animazione oppure una serie di immagini da assemblare successivamente.

Per semplicità, nell'esame del software seguiremo l'ordine con cui gli argomenti vengono trattati nel manuale.

I MENU

Nel primo, **Project**, sono contenuti i classici comandi per operare caricamenti, salvataggi e iconificazione del programma.

Il comando **Append** è usato per unire più progetti in uno solo: quest'ultimo deve essere necessariamente un'animazione, mentre quelli da cui vengono prelevati i file da aggiungere possono essere anche semplici serie di immagini (è però indispensabile che posseggano tutte una stessa risoluzione).

E' possibile gestire contemporaneamente fino a 5 progetti indipendenti, o accoppiati come sorgente e destinazione (per le suddette operazioni di *append*).

Sempre da questo menu si effettuano le operazioni di caricamento e salvataggio delle *Preferences* del programma, che, come abbiamo visto in apertura, consentono di personalizzare l'interfaccia utente.

Il menu **Text Buffer** consente la gestione della finestra in cui vengono visualizzati i messaggi che il programma manda all'utente, per informarlo di eventuali errori o del procedere delle operazioni. Il contenuto di questa finestra può essere salvato, stampato o eliminato.

Tramite **Selection** ci si occupa della scelta dei file grafici presenti nella finestra principale: è possibile (de)selezionare tutti i frame, come pure limitare queste operazioni ad un gruppo liberamente definibile; infine si può invertire lo stato di selezione di tutti i file (funzione molto comoda quando l'operazione qui discussa debba interessare la quasi totalità dei file: in questo caso è necessario includere quelli che non occorrono e poi usare il comando).

Il menu **Miscellaneous** contiene alcuni utili comandi supplementari. **Project Information** fornisce informazioni sui singoli file grafici presenti in memoria: il loro numero, le dimensioni di ognuno e quelle dell'intero progetto, il numero di colori usati ed il tipo di compressione

delle singole immagini, nonchè (nel caso si abbia a che fare con un'animazione) la presenza di palette variabili per ogni frame e di cicli infiniti (*loop*); l'ultima informazione indica se il progetto comprende immagini strutturate col metodo ***chunky*** (diffuso su Macintosh e MS-DOS) oppure **bitmap** (tipico del mondo Amiga).

CONTROLLO DEI FOTOGRAMMI

Size Profile e **Time Profile** visualizzano tramite grafici (in forma di istogrammi), rispettivamente, le dimensioni dei singoli file grafici ed il tempo necessario a decomprimerli; in questo secondo caso è indicato, tramite differenze di colore, se il tempo di decompressione (nello stesso formato con cui è avvenuta la compressione) supera o meno la durata di visualizzazione di quel fotogramma durante l'animazione; in questo modo è possibile ottimizzare i tempi (agendo sul comando Set Timecode, come vedremo tra poco) per ottenere un'animazione il più possibile fluida. **Set Sound** permette di associare ad ogni singolo fotogramma un (solo) effetto sonoro, in modalità stereo od usando uno dei due canali.

Dopo aver scelto il fotogramma, viene richiesto di indicare il modulo (per ora è supportato solo il tipo **IFF**) ed il file sonoro vero e proprio; è possibile associare lo stesso commento a più fotogrammi, nonchè ottenere una veloce anticipazione dell'effetto finale.

Un difetto abbastanza fastidioso è la difficoltà nella temporizzazione, a causa dell'impossibilità di interrompere un brano avviato .

Set Timecode permette di stabilire il tempo di esposizione (in sessantesimi di secondo) di ogni singolo fotogramma, ed è utile proprio in relazione a quanto detto a proposito delle informazioni del Time Profile.

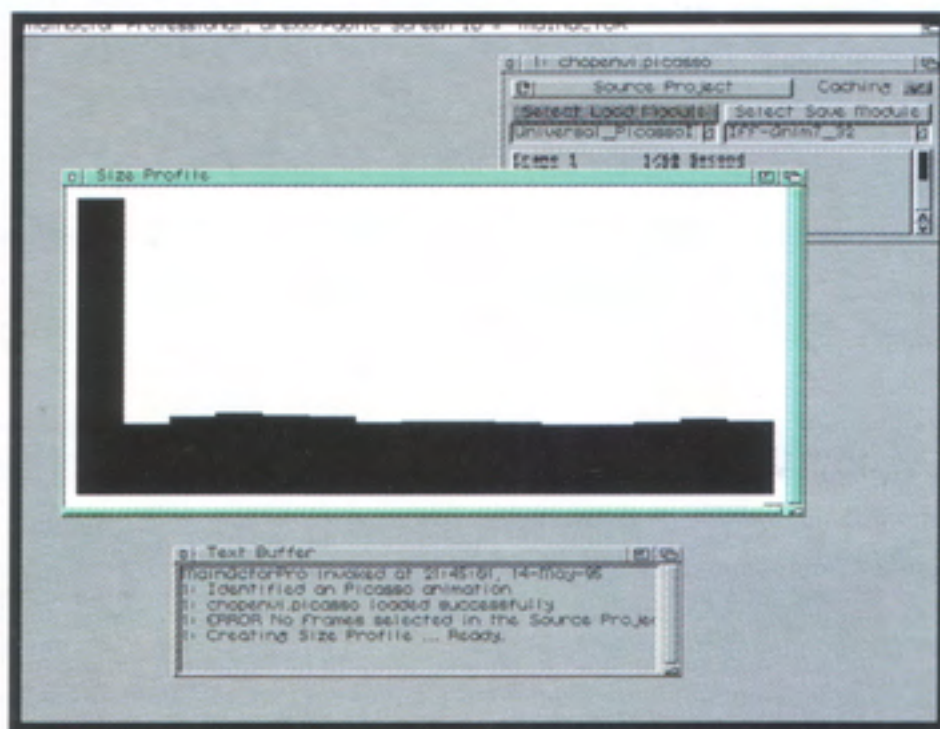
E' da notare che, in fase di playing, è possibile intervenire sui tasti funzione per modificare in tempo reale il frame rate attraverso valori prestabiliti, per poi eventualmente tornare alle impostazioni di default con il tasto **Enter**.

Il menu **ARexx** comprende 2 comandi, il primo dei quali permette di associare ai tasti funzione altrettante macro, mentre il secondo attiva uno script precedentemente memorizzato. Sul manuale sono indicati i comandi disponibili e tutte le relative modalità d'uso.

Ricordiamo che, in un programma di questo tipo (nel quale cioè una stessa operazione è spesso iterata su un elevato numero di file), una porta ARexx risulta comodissima poichè permette di automatizzare processi altrimenti lunghi e noiosi.

L'ultimo menu, **Windows**, consente di scegliere quali finestre debbano restare visibili nell'area di lavoro.

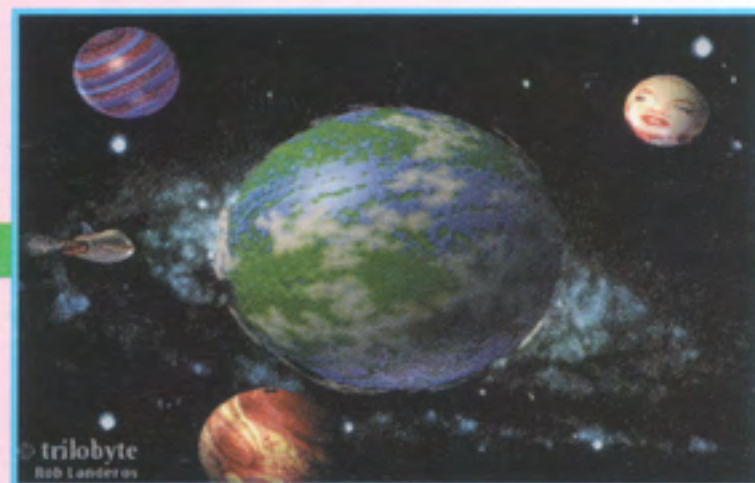
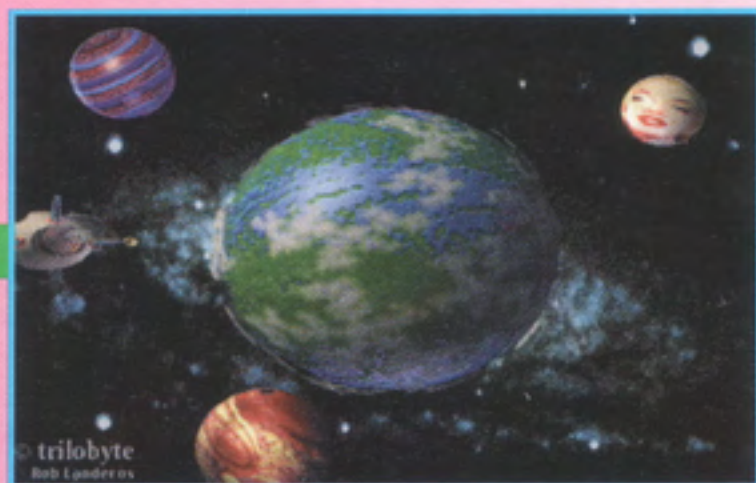
Quest'animazione fornita a corredo è gradita ospite sul Workbench (anche se, in termini di velocità, non fa una bella figura).

Il "Size Profile" mostra con chiarezza gli ingombri dell'animazione (sull'asse orizzontale sono posti i vari fotogrammi). La finestra sottostante permette la comunicazione (unidirezionale) tra programma ed utente.

SULLO SCHERMO

Passiamo ora a descrivere le finestre per quanto riguarda ciò che non è stato incluso nella trattazione precedente.

La **Project Window**, la finestra che avevamo definito "principale", fornisce gran parte delle informazioni riguardanti la situazione del progetto in corso.

La prima scelta che siamo chiamati a fare riguarda la natura di quest'ultimo: possiamo indicare se esso debba essere una sorgente, una destinazione (per operazioni di "Append", come già visto) od un progetto disattivato (ovvero in attesa di divenire uno dei tipi ora citati); se esiste un solo progetto in memoria, esso è sempre targato **Source** (sorgente).

In alto a destra è visibile il gadget che comanda l'opzione ***caching***, la quale consente di scegliere se il progetto dovrà essere caricato (e quindi eseguito)

FACCIA A FACCIA

I due prodotti lottano per la supremazia nello stesso campo e risulta quindi facile confrontarli in modo diretto.

Innanzitutto, va considerato che la qualità globale di entrambi è elevata: gestione dei 24 bit sulle più diffuse schede grafiche, velocità in fase di playing ed interfacce sufficientemente comode sono i punti a favore.

Per quanto concerne le prestazioni velocistiche, a parità di dotazione hardware ci sembra preferibile, anche se di stretta misura, "MainActorPro" (in particolare quando si usano palette fino a 256 colori), mentre riguardo all'efficienza della compressione (e quindi della riduzione di spazio occupato su hard disk) è migliore "Magic Lantern", sia per l'ampia possibilità di scelta di opzioni che per l'efficienza degli algoritmi.

Quest'ultimo possiede un'interfaccia meno flessibile e meno ricca di opzioni rispetto al rivale, il quale però perde a sua volta terreno nella gestione del sonoro.

Come si vede, in sostanza i due prodotti si equivalgono (anche nel prezzo) e risulta difficile riuscire a scegliere; nonstante questo, dato che non ci sembra utile consigliare l'acquisto di entrambi e considerando le necessità medie di un utente Amiga, riteniamo più appetibile, anche se per mere questioni di comodità, "MainActorPro" (che, fatto da non trascurare, gestisce anche un maggior numero di formati di file sia in ingresso che in uscita).

nella RAM oppure no (nel primo caso, la velocità di esecuzione aumenta notevolmente).

Con i comandi **Select Load Module** e **Select Save Module** è possibile scegliere quale formato adottare per caricare e salvare animazioni o immagini. I formati sono gestiti come moduli esterni, quindi facilmente aggiornabili, in modo da garantire grande flessibilità (anche sotto questo aspetto è riscontrabile un'analogia con "AdPro 2.5"), e sono diversificati a seconda che si voglia caricare un'animazione od una serie di immagini.

Nel primo caso sono disponibili formati universali, sia in ambito generale che dedicati a singole schede grafiche (quelle supportate al momento sono **Merlin**, **Picasso II**, **Retina** e tutte quelle che si appoggiano al sistema **EGS**), i quali si occupano di analizzare la struttura del file caricato e determinare quale sia il formato adatto; inoltre troviamo i classici **Anim3**, **Anim5**, **Anim7**, **Anim8** e **AnimBrush** (quest'ultimo usato da "DeluxePaint"). Completano la dotazione un formato di salvataggio **Picasso**, specificatamente studiato per l'omonima scheda, che garantisce velocità di playing elevate, ed alcuni formati tipici del mondo MS-DOS (**AVI**, **DL**, **FLI** e **FLC**).

Per quanto riguarda la gestione di singole immagini (o di serie di immagini, nel qual caso, lo ricordiamo, tutte dovranno avere la medesima risoluzione), sono disponibili i formati **IFF**, **GIF**, **PCX** e **BMP** ed un'interessante opzione che permette di trattare i file "**.info**" del Workbench; sono naturalmente presenti anche i formati generici, anche qui diversificati per le varie schede grafiche.

Sul manuale è presentata la lista completa di tutti i moduli, corredata di commenti sulle loro funzionalità e sui loro limiti.

Subito sotto i due gadget appena esaminati sono visibili due stringhe contenenti l'identificatore del formato attualmente selezionato, e sotto queste compare la finestra che contiene la lista delle immagini caricate in memoria.

UN MARE DI FINESTRE

La **Project Control Panel Window** racchiude i comandi attivabili dal sottomenu **Project/Project** (**Play**, **Show**...).

La **Project View Settings Window** controlla le opzioni relative alla visualizzazione delle immagini/animazioni.

E' possibile scegliere innanzitutto se usare uno schermo indipendente od una finestra del Workbench (questa opzione richiede la presenza del sistema operativo **3.0** o superiore); in questo secondo caso, naturalmente, le prestazioni nell'aggiornamento decrescono (si raccomandano processori veloci e molta RAM libera), anche se il programma farà in modo da fornire il massimo *frame rate* possibile (non è quindi consentito, in questo caso, controllare manualmente la velocità dell'animazione).

Nel caso si usi uno schermo indipendente, si può scegliere la risoluzione di quest'ultimo. E' poi possibile optare di centrare o meno l'immagine sul monitor (se questa non è visualizzata sul Workbench) e stabilire il numero di volte per cui verrà ripetuta l'animazione.

La **Project Information Window** fornisce informazioni generali sull'animazione e sui singoli frame. Oltre a quelle viste in precedenza, è possibile ottenere la decompressione (con i relativi tempi di calcolo) del progetto, nei

MAGIC LANTERN 2.0

PRODOTTO:
Magic Lantern 2.0

PRODUTTORE:
Terra Nova Development

DISTRIBUTORE:
Terra Nova Development, P.O. Box 2202, Ventura (California), 93002-2202

PREZZO:
$125, oppure $30 per i possessori di una versione precedente.

DOTAZIONE/MANUALI	**75%**
PRESTAZIONI	**83%**
AFFIDABILITA'	**85%**
FACILITA' D'IMPIEGO	**85%**
PRESTAZIONI/PREZZO	**80%**

REQUISITI H/S:
Kickstart 2.0 o superiore e almeno 1 MB di RAM.

PREGI:
Il supporto delle più diffuse schede grafiche. L'efficienza degli algoritmi di compressione. L'ottima gestione del sonoro. La velocità di playing. La presenza della porta ARexx.

DIFETTI:
La scarna documentazione. Il supporto di un unico formato per le animazioni, per di più proprietario. Qualche sporadico bug. L'interfaccia utente non configurabile.

GLOBALE 84%

MAINACTOR PROFESSIONAL 1.0

PRODOTTO:
MainActor Professional 1.0
PRODUTTORE:
Village Tronic
DISTRIBUTORE:
Euro Digital Equipment, Via Dogali 25, 26013 Crema (CR), Tel. 0373/86023, Fax/BBS 0373/86966
PREZZO:
Lire 185.000 IVA inclusa.

DOTAZIONE/MANUALI	**79%**
PRESTAZIONI	**84%**
AFFIDABILITA'	**90%**
FACILITA' D'IMPIEGO	**88%**
PRESTAZIONI/PREZZO	**85%**

REQUISITI H/S:
Qualsiasi Amiga; sono tuttavia fortemente consigliabili una CPU potente, un hard disk e molta RAM.
PREGI:
L'alto grado di configurabilità dell'interfaccia. La presenza di molti loader e saver, inclusi quelli per altre piattaforme (ciò permette anche di operare conversioni di formato). Il supporto delle più diffuse schede grafiche. La presenza della porta ARexx.
DIFETTI:
La difficoltà nel sincronizzare il sonoro ai singoli fotogrammi.

GLOBALE 89%

formati bitmap o chunky già discussi.

La **System Preferences Window** gestisce le impostazioni dell'interfaccia del programma. Qui vengono scelti i font per le finestre, i menu ed i gadget, nonchè la risoluzione dello schermo di lavoro ed il numero di colori in esso presenti. Si può indicare se il programma debba essere aperto su Workbench o meno e se si desidera considerare lo schermo di lavoro come pubblico (se naturalmente non lo si sta utilizzando sul Workbench).

La **MainActor Preferences Window** gestisce altre caratteristiche del programma, quali i moduli di default per il caricamento ed il salvataggio dei progetti, il font usato nella lista delle immagini ed il percorso per la ricerca dei file sonori.

Inoltre in questa sede si imposta il numero delle voci di file da visualizzare nella lista apposita e la possibilità di salvare un'icona che accompagni i progetti (dalla quale sarà poi possibile richiamare direttamente il progetto stesso).

ABBIAMO QUASI FINITO...

La **Text Buffer Window** è la finestra sulla quale sono visualizzati i messaggi che il programma invia all'utente. E' possibile scorrerne il contenuto con i tasti cursore o attraverso lo slider di scorrimento posto sulla destra.

Riteniamo molto valida l'idea di includere tale tipo di interazione tra macchina ed utente in quanto permette rapide diagnosi in caso di problemi.

Con "MainActor" viene fornito un visualizzatore di immagini ed animazioni, "MainView". Esso eredita le caratteristiche del programma principale (possibilità di modificare il frame rate in tempo reale, opzioni di centratura dell'immagine, ecc.), le quali vengono rese attive tramite l'uso di **Tool Types** (agendo quindi sull'icona del programma) oppure inserendo gli opportuni parametri sulla riga di comando di una **Shell** (dato che "MainView" può essere usato anche dalla linea di comando).

PENSIERINO FINALE

"MainActor" appare solido e soprattutto flessibile; la varietà di moduli disponibili garantisce buone capacità di interscambio di dati tra formati diversi.

Per quanto concerne le prestazioni (soprattutto velocistiche), il livello ci è parso molto buono nell'ipotesi di scegliere il formato più adatto al risultato che di volta in volta si ricerca (velocità di playing, livello di compressione); per citare un esempio, con la scheda **Picasso II** (e relativo *saver* dedicato) abbiamo assemblato un'animazione a **16 bit** in risoluzione **400x400** che letteralmente schizzava sullo schermo.

Le opzioni offerte, anche le più insolite, ci sono sembrate molto utili (Time Profile, Project Information...) al fine di ottimizzare il prodotto finale. Il supporto delle schede grafiche si estende ai 24 bit di colore, che vengono gestiti ottimamente.

Per quanto riguarda infine il giudizio finale su entrambi i programmi, vi rimandiamo alle apposite tabelle di valutazione ed al box di confronto.

NON LO TROVATE? PROVATE QUI!

Sappiamo che il momento difficile della Commodore ha reso particolarmente difficile reperire prodotti di qualsiasi genere per il nostro amato Amiga. Persone che sarebbero intenzionate ad acquistare accessori o programmi si trovano nella spiacevole situazione di non poterli avere perchè non sanno dove andarli a trovare.

Per ovviare parzialmente a questa situazione, abbiamo deciso di stilare un piccolo elenco dei principali rivenditori di materiale Amiga ancora in attività, onde offrire una concisa e sicura guida per coloro che sono in difficoltà e non conoscono quali sono i "canali di approvvigionamento".

Di ogni rivenditore forniamo indirizzo e numero telefonico: sarà poi vostra cura andare a verificare se effettivamente l'interessato dispone di ciò che cercate (l'elenco è in ordine alfabetico).

Buona fortuna...

- All in One Computers, Corso Piave 28, 15067 Novi L. (AL), Tel. 0143/321830

- Axxel, Contrà Mure S. Rocco 17, 36100 Vicenza, Tel. 0444-325592

- Cabletronic, Via A. da Prezzate 39/a, 24126 Bergamo, Tel. 035/316807

-C.A.T.M.U., Via G. Di Vittorio 22, 10023 Chieri (TO), Tel. 011/9415237

- Db-Line, V.le Rimembranze 26/c, Biandronno (VA), Tel. 0332/819104

Euro Digital Equipment, Via Dogali 25, 26013 Crema (CR), Tel. 0373/86023

- Hardital, Via G. Cantoni 12, 20144 Milano, Tel. 02/4983457 - 4983462

- H.G.M., Via Pontina Km 27,500, 00040 pomezia (Roma), tel. 06/9120994

- Postal Dream, Via Correggio 13, 24068 Seriate (BG), Tel. 035/321706

- Rainbow Computing, Via R. Gestro 10/a, 16129 Genova, Tel. 010/584425

Continua il nostro viaggio alla scoperta delle meraviglie di questo eccezionale programma.

Dopo aver visto come costruire e modificare gli oggetti, in questa seconda parte della recensione ci occuperemo del modulo che gestisce l'allestimento dell'ambiente che li circonda.

Il termine layout significa sistemazione, e ciò si riferisce al fatto che in questo ambiente viene assemblata la scena, statica o animata, organizzando la disposizione degli oggetti, l'assegnamento delle caratteristiche fisiche ad essi, la collocazione delle fonti luminose e della telecamera, e l'inserimento dei parametri necessari all'esecuzione del rendering.

LIGHTWAVE 3D IL LAYOUT

a cura della Redazione

Una nota di carattere generale: dato che le funzioni presenti (con le relative varianti) sono moltissime, ci soffermeremo solo su quelle più interessanti o innovative, limitandoci a citare, quando necessario, le rimanenti.

LO SCHERMO

Al lancio del modulo ci viene presentata una sola visuale prospettica, la quale può comunque essere commutata in una vista frontale, laterale o dall'alto.

Tenendo premuti l'uno o l'altro bottone del mouse e muovendo quest'ultimo sull'area di lavoro, è possibile ruotare o spostare in tempo reale il punto di osservazione, eseguendo traslazioni o rotazioni rispetto ai tre assi cartesiani. Per rendere efficace questa comodissima operazione, le rappresentazioni in modalità *wireframe* degli oggetti vengono temporaneamente sostituite con *bounding box*, per tornare alla forma precedente quando il movimento è cessato.

La gestione dei menu contenenti i comandi del Layout è diversa rispetto a quella del Modeler: la selezione di ognuna delle 10 voci a disposizione comporta l'apertura, al centro dello schermo, di un ricco requester, nel quale è possibile impostare, numericamente o tramite gadget, i parametri inerenti il menu stesso.

Le opzioni sulla sinistra dello schermo gestiscono tutte le possibili operazioni effettuabili direttamente sull'area di lavoro, mentre a sinistra in basso troviamo i comandi per attivare le preview ed il rendering.

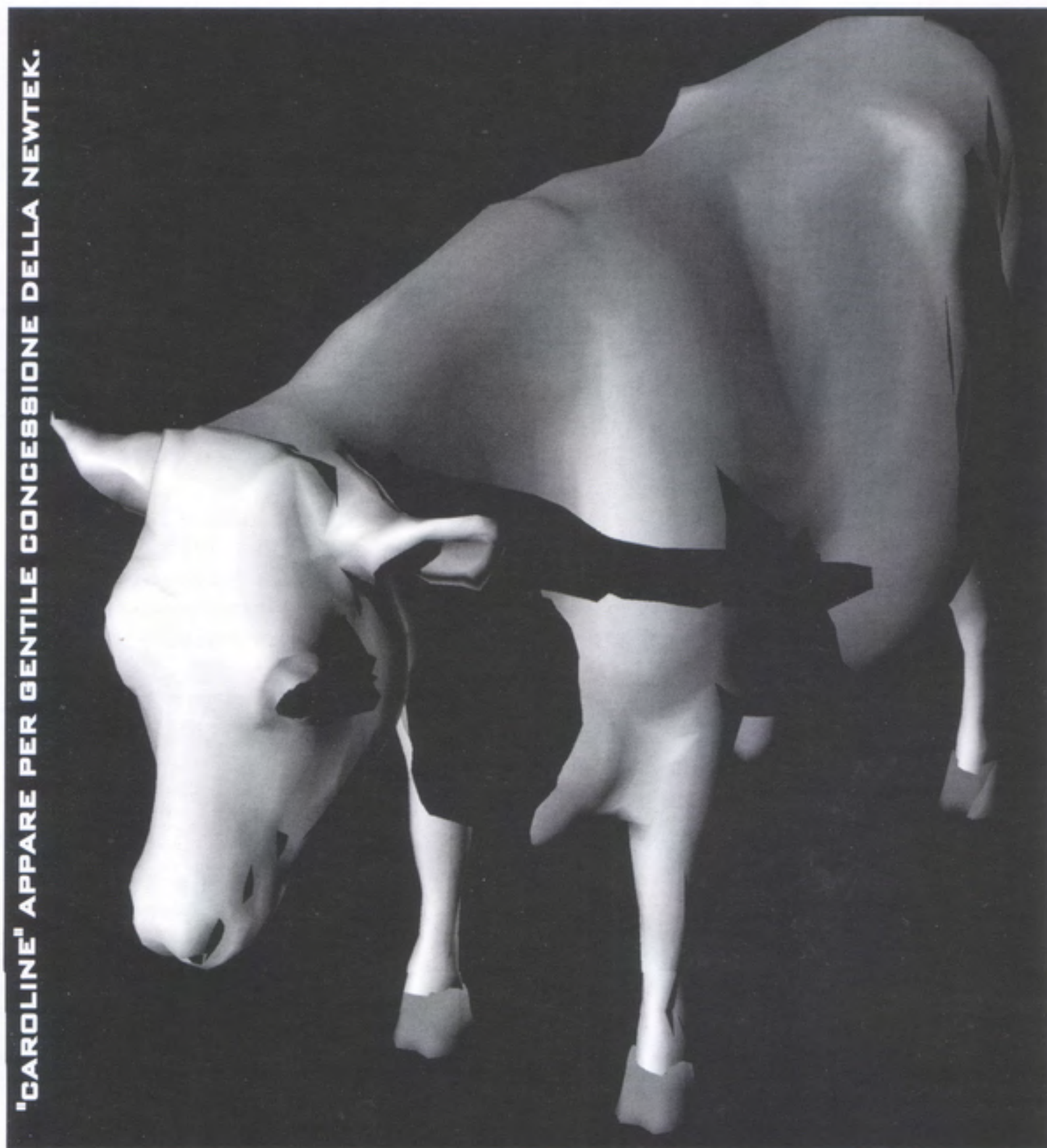
L'opzione **Motion graph** permette di accedere ad una serie di funzioni che descriveremo successivamente.

Sotto lo schermo di lavoro troviamo i controlli per editare i *keyframe* (di cui parleremo tra poco) e le curve *spline*, nonché per indicare l'elemento attualmente selezionato (**Selected Item**); in basso a destra compare una finestra informativa equivalente a quella esaminata nel Modeler, mentre il tasto **Help**, ancora per quanto riguarda le similitudini con l'altro modulo, apre la lista dei comandi abbreviati da tastiera.

Prima di procedere con i menu, soffermiamoci su alcune funzioni interessanti dei campi appena visti.

In **View** si indica il punto di osservazione dell'utente, il quale può anche sostituire il suo occhio a quello della telecamera (opzione **Camera**) o a quello di una sorgente luminosa (opzione **Light**) selezionabile a piacere; questa seconda possibilità risulta molto utile in quanto permette di osservare con precisione quali parti della scena verranno illuminate. Facciamo notare che il punto di vista in fase di rendering è sempre quello della telecamera.

Nel gruppo **Edit** si sceglie invece quale elemento (un oggetto, la telecamera o l'intera scena) sarà influenzato dai comandi riportati nel campo **Mouse**

"CAROLINE" APPARE PER GENTILE CONCESSIONE DELLA NEWTEK.

(il nome dell'oggetto corrente, come sappiamo, è in **Selected Item**); si noti, a questo proposito, che il numero ed il tipo dei comandi a disposizione varia in base all'oggetto della modifica: ad esempio, nel caso si scelga **Camera**, nel gruppo **Edit**, non saranno disponibili, in quello sottostante, le funzioni **Size** e **Stretch** (dato che non ha senso provare a ridimensionare o deformare la telecamera). Il gadget **Bone** si riferisce a strutture che tratteremo nel menu **Objects**.

NELLA TANA DEL TOPO

Nel campo **Mouse** troviamo altri quattro gadget importanti.

X, **Y** e **Z** permettono di scegliere tutti e soli gli assi lungo i quali produrre un determinato movimento, e ciò è utile per effettuare le modifiche in modo più specifico. Quando è attiva la funzione **Rotate**, i tre gadget diventano **H** (**Heading**), **P** (**Pitch**) e **B** (**Bank**) e limitano la rotazione dell'elemento selezionato rispettivamente agli assi **Y**, **X** e **Z**.

Move Pivot Pt muta la posizione del *pivot point*, la cui importanza è stata evidenziata nella prova del modeler, mentre **Numeric Input** consente di inserire valori numerici per gli operatori visti sopra.

Preview fornisce un'anticipazione del risultato di un'animazione.

Clickando sul gadget con il pulsante sinistro del mouse e muovendo quest'ultimo in alto ed in basso, si accede alle funzioni **Make Preview**, che calcola i frame in modalità wireframe o bounding box, **Play Preview**, che mostra il risultato in tempo reale (tale funzione è automaticamente invocata subito dopo la precedente) e **Free Preview**, che libera la memoria dai fotogrammi appena calcolati.

L'invocazione della funzione **Play Preview** causa la comparsa di un pannello di controllo, molto simile a quello presente sui videoregistratori, che permette di gestire comodamente il movimento per osservarne i dettagli; sei opzioni sulla destra indicano diverse velocità di playing, espresse in fotogrammi al secondo.

Render attiva gli algoritmi di rendering, in funzione dei parametri inseriti nei menu **Camera** e **Record**.

Il fatto che **Preview** e **Render** siano costantemente sotto mano, e che il loro uso non richieda che un paio di click del mouse, garantisce grande comodità d'uso delle suddette funzioni, velocizzando le operazioni di verifica sul campo dei propri progressi.

Quanto detto finora può avvenire, naturalmente, solo dopo che l'animazione sia stata correttamente impostata e questo, in "LightWave", significa aver definito i *keyframe*.

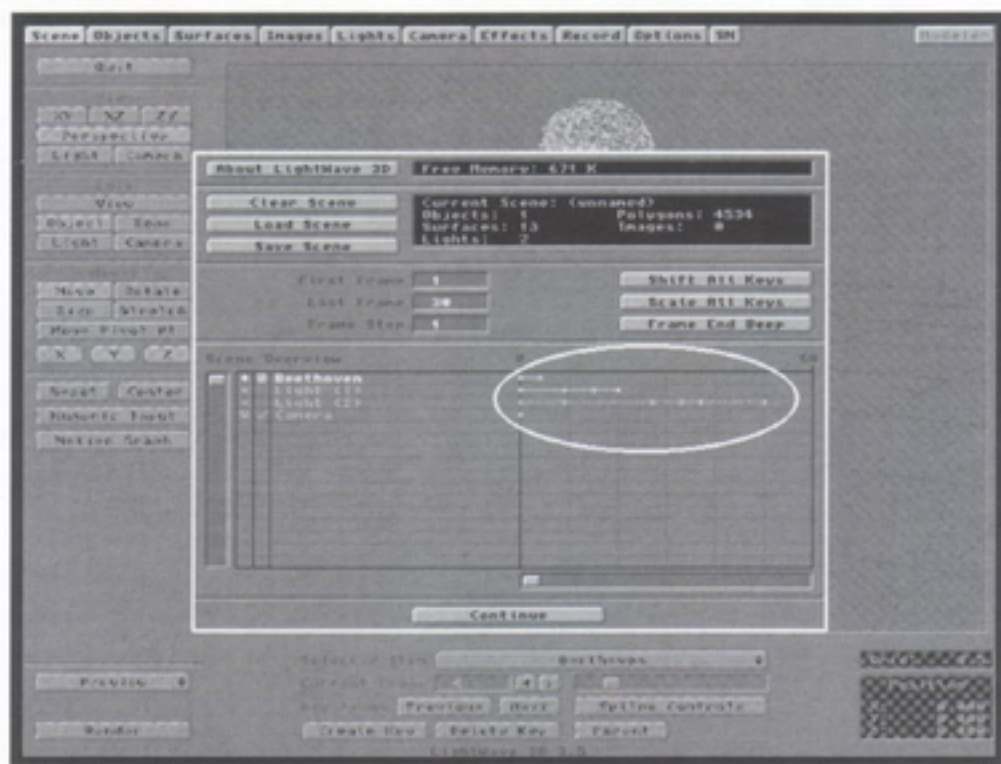
I KEYFRAME

Questo termine, che significa "fotogrammi chiave", indica gli elementi sui quali si basa il sistema di animazione del programma.

Il concetto è semplice: l'utente definisce un arbitrario numero di situazioni che rappresentano i momenti salienti della futura animazione e li caratterizza come fotogrammi chiave, attraverso i comandi che vedremo tra poco, in modo che il programma ne prelevi informazioni importanti (quali la posizione e l'orientamento di tutti gli oggetti presenti) che permettano poi, in fase di assemblaggio dell'animazione, di ricavare automaticamente i fotogrammi intermedi tra coppie di keyframe, in modo da garantire un movimento il più possibile fluido.

Sotto la finestra di lavoro troviamo tutti i comandi necessari alla gestione delle operazioni ora indicate.

L'attivazione di **Create Key** indica al programma che il fotogramma indicato nella stringa **Current Frame** deve diventare un keyframe; un requester chiede se tale caratterizzazione debba essere estesa a tutti gli elementi presenti sulla scena o solo a quello corrente (questa seconda possibilità è utile per delineare movimenti indipendenti dei vari elementi); **Delete Key** cancella il keyframe corrente mentre **Previous** e **Next** permettono di spostarsi a quello precedente o successivo.

Il processo costruttivo di un'animazione si riassume quindi in questo modo: gli elementi vengono messi in posizione nel primo fotogramma e viene attivato **Create Key**; successivamente, secondo le intenzioni dell'utente, gli elementi vengono mossi, ruotati, ingranditi e quant'altro serva per arrivare alla situazione corretta per il secondo keyframe, al che verrà nuovamente usato **Create Key**, e così via.

Naturalmente non sussiste alcun vincolo all'ordine con cui i keyframe possono essere impostati, e questo fatto conferisce grande libertà operativa all'utente.

Ricordiamo un particolare importante prima di abbandonare l'argomento: l'uso di keyframe non è limitato al solo ambito dell'animazione; esso infatti è necessario ogni volta si desideri aggiornare il programma ai mutamenti delle caratteristiche spaziali di un elemento; nel caso non si definissero correttamente le nuove situazioni il Layout, al momento di dare avvio ad un rendering, riporterebbe gli elementi alle condizioni indicate nell'ultimo keyframe impostato, vanificando quindi tutti i più recenti cambiamenti effettuati dall'utente.

Vediamo ora, sempre in tema di animazione, come perfezionare le caratteristiche di movimento dell'oggetto animato.

Premettiamo innanzitutto che nel caso le differenze tra vari keyframe siano state ottenute, per un determinato elemento, attraverso operazioni di traslazione, sul video appariranno delle linee che uniscono le varie posizioni coperte dall'elemento stesso e che costituiscono il percorso (*path*) dell'animazione; si ottiene così la rappresentazione grafica degli spostamenti, la quale potrà essere poi elaborata nel modo che ora descriveremo.

IL MOTION GRAPH

Come intuibile da quanto finora detto, la costruzione di un percorso tramite la sistemazione di keyframe direttamente nel Layout può risultare laboriosa e scomoda; per questo motivo viene messo a disposzione uno strumento di uso più intuitivo, il **Motion Graph**.

Attivando l'apposito gadget sulla parte sinistra dello schermo di lavoro si apre un requester, al centro del quale spicca un grafico bisimensionale: sulle ascisse troviamo il tempo, espresso in fotogrammi, e sulle ordinate valori decimali che rappresentano le evoluzioni temporali di particolari caratteristiche dell'oggetto considerato: la posizione, la direzione, la velocità e le dimensioni (tutte selezionabili dal gadget **Current Channel**).
Gli eventuali punti presenti sulla linea del grafico rappresentano i vari keyframe, i quali possono essere aggiunti o eliminati tramite gli appositi comandi, identici a quelli visti nel Layout. Esaminiamo brevemente il requester.

Align to Path fa in modo che l'oggetto punti nella direzione della traiettoria che segue (tecnicamente si dice che, in ogni punto del percorso, l'asse longitudinale dell'oggetto coincide con la tangente alla curva rappresentante il percorso stesso). Consideriamo ad esempio il volo di un aereoplano: l'assenza di tale opzione non impedirebbe al corpo del velivolo di seguire la traiettoria, ma il suo muso punterebbe sempre nella medesima direzione, abolendo in sostanza le virate.

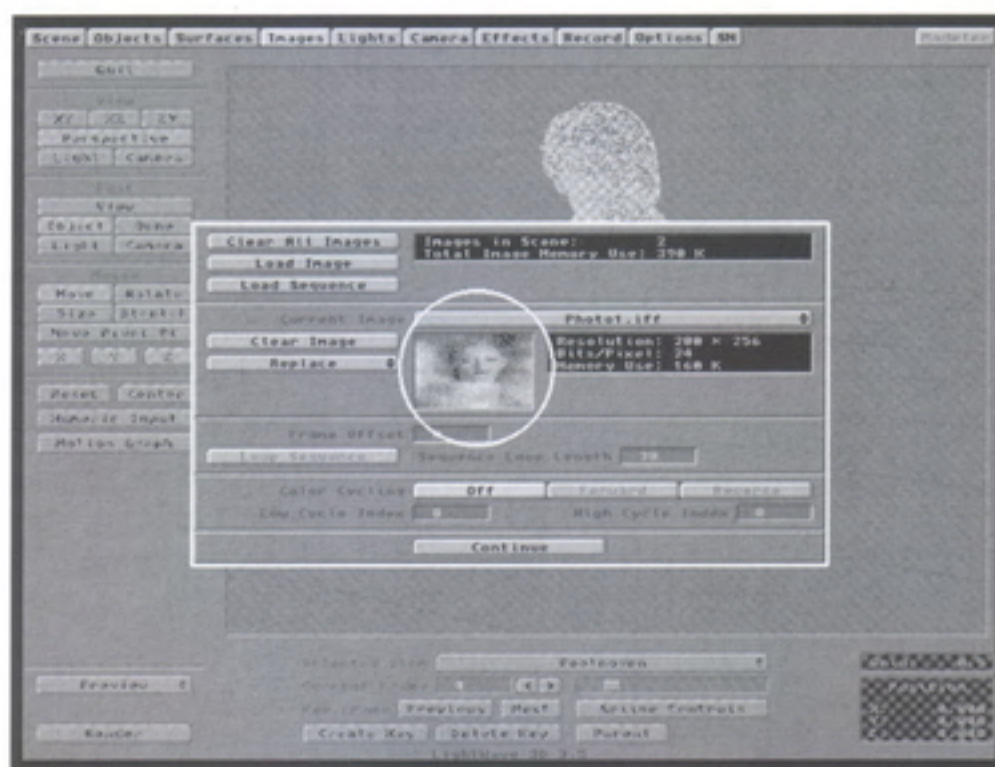
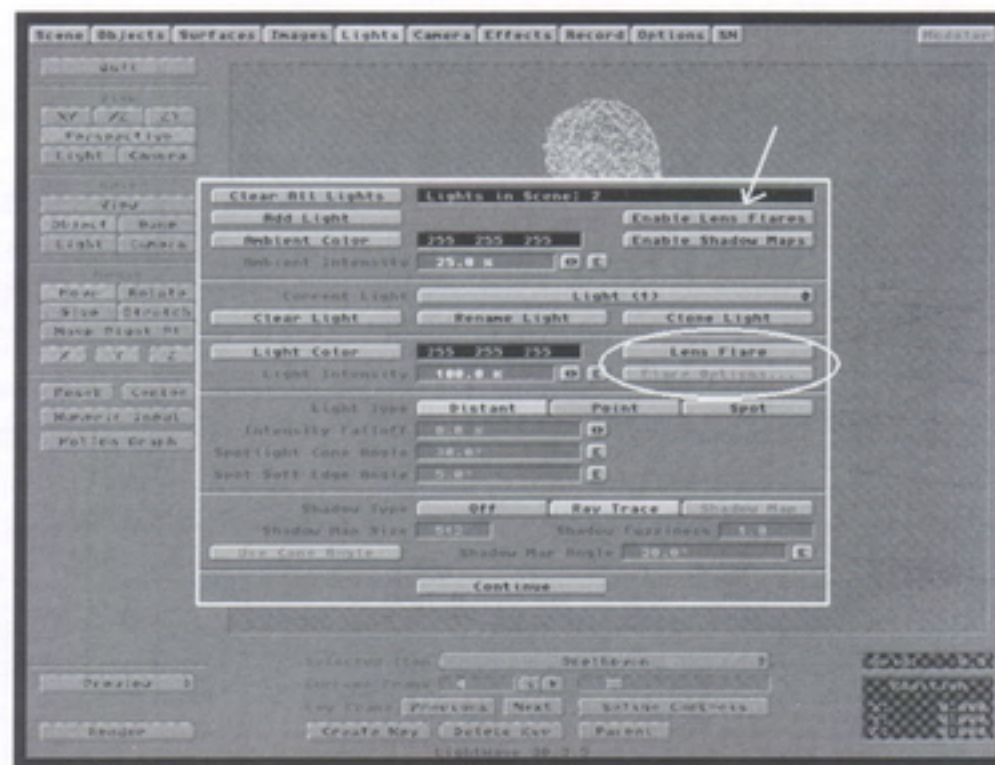
E' poi possibile indicare quanti fotogrammi in avanti l'oggetto debba guardare tramite la stringa **Look Ahead**; in questo modo, inserendo un valore alto, l'oggetto punterà il muso più avanti del necessario, dando l'impressione di anticipare i movimenti che effettuerà; un esempio chiarificatore è quello di una macchina che derapa (ovvero sgomma) lungo una curva: il muso dell'auto non segue fedelmente la traiettoria, ma sembra anticiparne la direzione.

Reset, **Stop** e **Repeat** indicano il comportamento dell'oggetto alla fine del percorso: nel primo caso le sue caratteristiche saranno riportate ai valori iniziali, nel secondo esso si immobilizzerà nel punto di arrivo e nel terzo il movimento verrà ripetuto in forma ciclica (nel caso il percorso non copra tutta la durata dell'animazione).

Shift Keys e **Scale Keys** consentono di traslare il percorso di un certo numero di fotogrammi e di modificare l'ampiezza temporale dello stesso, il tutto tramite inserimento di fattori di moltiplicazione.

Un comando molto utile è **Mouse Function**, che indica quale operazione debba essere svolta dal nostro topolino: creazione o cancellazione di keyframe, spostamento dei medesimi e scroll dell'area del grafico.

Plot Frame Limits e **Automatic Limits** regolano modalità di visualizzazione di quest'ultimo.

Il comando **Spline Controls** consente, attraverso le opzioni **Tension**, **Continuity** e **Bias**, il controllo fine della curva rappresentante il percorso, modificandone la geometria in modo da conferire al movimento particolari effetti,

***In alto:* il menu "Scene"; le croci rappresentano le posizioni dei keyframe.**
***A sinistra:* il piccolo disegno al centro del menu "Images" è la rappresentazione in toni di grigio dell'immagine che sarà utilizzata in operazioni di texture mapping.**
***In basso:* nel menu "Lights" spiccano le opzioni per l'abilitazione e la gestione delle "lens flare".**

quali scattosità, morbidezza, rallentamenti o accelerazioni.

Le restanti opzioni replicano le medesiome funzioni indicate dagli stessi gadget nel Layout.

Chiuso il discorso su keyframe, traiettorie e movimenti, descriviamo due ultime opzioni, **Parent** e **Target**, che innescano due utilissimi tipi di automatismi.

La prima, attivabile quando sono selezionati **Objects** o **Bone** in **Edit**, serve ad affiliare l'oggetto corrente ad un altro, in modo che il primo dipenda dal secondo; attraverso questo legame parentale ("parent" significa genitore), le modifiche indicate per il padre saranno estese anche al figlio, consentendo grande comodità e complessità nelle operazioni (in particolare per le *bone*, come vedremo nel menu **Objects**).

Target, attivo solo con **Light** e **Camera** nel gruppo **Edit**, permette di agganciare il movimento delle luci o della telecamera a quello di un oggetto, in modo che quest'ultimo sia costantemente illuminato o inquadrato.

Passiamo ora all'esame dei menu.

Lo schermo principale su schermo Picasso II in 800x600: si notino, sulla sinistra, e l'utilissima finestra in basso a destra, che fornisce informazioni in tempo reale; il gadget in alto a destra permette di accedere al Modeler.

MENU SCENE

Il primo, **Scene**, è dedicato alla gestione del progetto: comandi di caricamento e di salvataggio sono affiancati da finestre contenenti informazioni di carattere generale (numero di oggetti, di superfici e di luci presenti), nonché da una tabella che elenca tutti gli elementi presenti nella scena, indicando graficamente la posizione degli eventuali relativi keyframe in ogni fotogramma.

Shift All Keys e **Scale All Keys** sono estensioni delle analoghe funzioni viste nel **Motion Graph**, poiché lavorano su tutti i keyframe; **Frame End Beep** istruisce il programma ad emettere un cicalino alla fine del processo di rendering di ogni immagine.

MENU OBJECTS

Questo menu gestisce il controllo degli oggetti nella scena. Anche qui sono presenti operazioni standard di inserimento, cancellazione e rimpiazzamento; la lista dei formati supportati include quelli di "**3D Studio**", "**AutoCad**", "**VideoScape 3D**" e "**Sculpt 3D/4D**".

Una delle opzioni più rilevanti di questo menu è rappresentata dal gadget **Object Skeleton...**, il quale permette di definire e manipolare uno "scheletro".

Questo termine si riferisce ad una struttura di segmenti concatenati, le "ossa" ("bone", in inglese) che è possibile associare ad un oggetto, in modo che ogni segmento sia legato ad una parte dell'oggetto; agendo poi solamente sulle ossa dello scheletro, si ottiene l'estensione dell'effetto ai solidi ad esse collegati; in questo senso, le ossa sono dei semplici riferimenti agli oggetti cui sono associate, e vengono utilizzate per semplificare al massimo la modificazione di tali oggetti.

Questa tecnica permette di realizzare movimenti di notevolissima complessità, come ad esempio l'animazione di un corpo umano o robotico (la cosiddetta *character animation*), richiedendo all'utente di tenere sotto controllo solamente gli spostamenti dei segmenti associati.

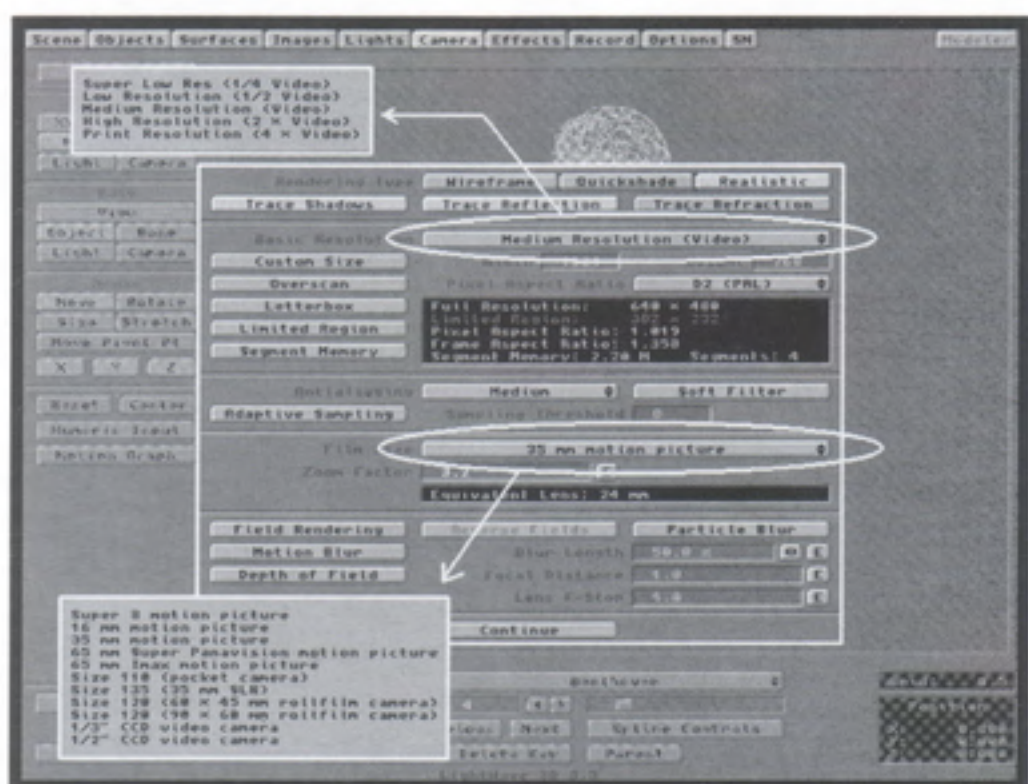
La finestra aperta col gadget suddetto consente di accedere alle operazioni sulle ossa, tra le quali la più interessante è sicuramente **Limited Range**: premettendo che lo spazio d'influenza di una bone è normalmente infinito, il gadget in questione limita l'azione di quest'ultima ad una distanza definibile espressa in metri.

Una funzione accessoria che apre grandi possiblità nell'uso delle bone è **Parent**, la quale consente di legare più ossa una con l'altra in combinazioni complesse, a perfetta imitazione di quanto succede, ad esempio, in un meccanismo robotico; le successive operazioni effettuate su una bone causeranno modifiche in cascata sulle rimanenti.

Per chiarire i meccanismi di gestione degli scheletri, indichiamo la successione di operazioni richiesta per applicare le bone: si sceglie prima un oggetto da editare, si aprono il menu **Objects** e la finestra **Object Skeleton...** e si attiva il comando **Add Bone**; a questo punto, tornati nel Layout, si stabiliscono la posizione, la direzione e le dimensioni della bone (dato che da queste dipende l'intensità dell'influenza della medesima), utilizzando i comandi del campo **Mouse**, ed infine, premendo il tasto **r**, si aggancia la bone all'oggetto; **Create Key** memorizzerà questo stato di cose rendendo la bone e quindi l'oggetto ad essa legato pronti per essere modificati.

A questo punto l'utente stabilirà le opportune trasformazioni avendo l'accortezza di indicare, dopo ognuna di esse, un opportuno keyframe.

METAMORPH

Adiacente ai comandi appena visti troviamo un'altra utile funzione, **Metamorph**, che esegue una metamorfosi tridimensionale tra l'oggetto attualmente selezionato e quello indicato in **Metamorph Target**; l'operazione può avvenire a diversi livelli, specificabili da **Metamorph Level**; può lavorare anche

A sinistra: il menu "Camera" e due suoi sotto-menu (in alto quello per la definizione della risoluzione dell'immagine da calcolare, in basso quello per la scelta della pellicola cui adattare le specifiche ottiche della telecamera in fase di rendering).
Al centro: il "Motion Graph" consente di cesellare finemente i movimenti di un oggetto; la curva nella figura è troppo poco omogenea per avere una qualsiasi utilità, ma dà l'idea di come potrebbe essere un movimento sul "canale" corrente.

su superfici (che vedremo in seguito) e richiede che i due oggetti siano composti da un medesimo numero di punti.

Displacement map e **Clip map** verranno descritte separatamente tra breve.

Object Dissolve permette di scegliere il livello di trasparenza di un oggetto e **Distance Dissolve** indica la distanza a cui tale effetto deve manifestarsi al 100%; questa precisazione è necessaria poiché la vicinanza della telecamera causa sempre un'impressione di maggiore solidità dell'oggetto stesso.

Tra le ultime opzioni di **Objects** troviamo quelle per indicare, nelle immagini renderizzate, le dimensioni dei poligoni (l'effetto è invisibile in modo wireframe), in modo da simulare dissolvenze o esplosioni di oggetti, e quelle per scegliere il colore dei bordi dell'oggetto nonché per indicare il comportamento delle ombre sulla sua superficie: queste potranno essere riportate sull'oggetto stesso e prodotte su altri.

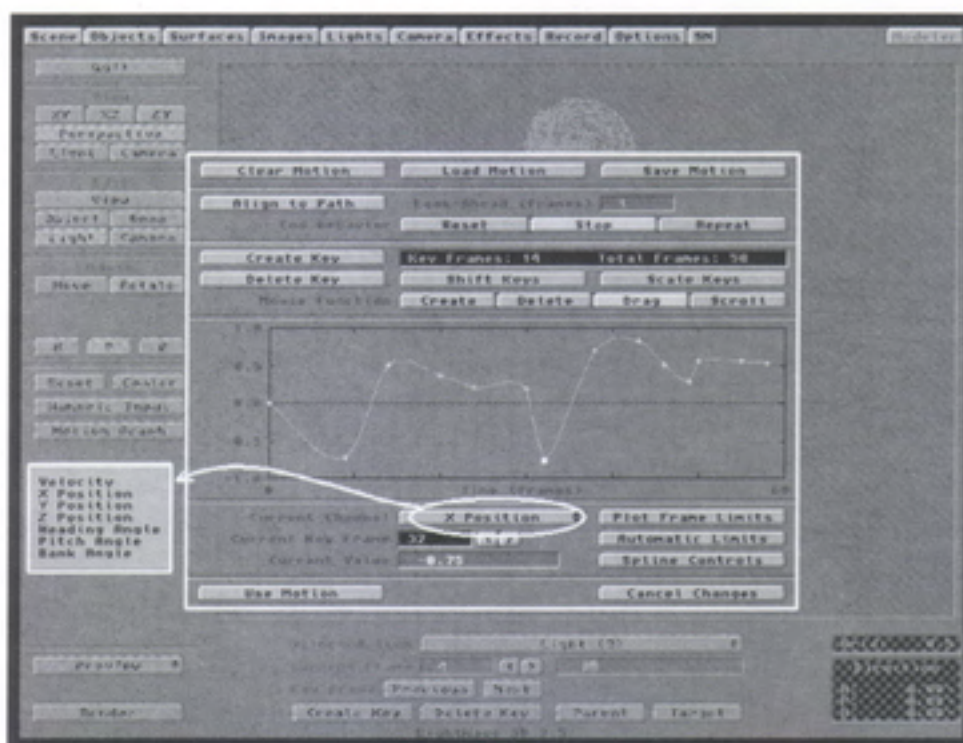
LE ENVELOPE

Per concludere l'esame del menu in questione, descriviamo un altro potente tipo di operatore, **Envelope**, che viene attivato dal gadget, riportante una **E**, posto a fianco delle operazioni che possono essere da esso influenzate e che permette di esercitare un controllo dinamico, quindi funzionante solo in animazione, sulle varie caratteristiche selezionate.

Azionando il gadget indicato viene aperta una finestra identica a quella utilizzata per il **Motion Graph**, dato che ne eredita il principio di funzionamento.

Il grafico, in questo caso, rappresenta l'evoluzione temporale dell'effetto selezionato. Facciamo subito un esempio: una linea poligonale spezzata rappresenterà un'evoluzione costante a tratti, mentre una sinuosa curva *spline* indicherà maggiore continuità nelle trasformazioni.

La differenza fondamentale rispetto al **Motion Graph** è che i keyframe indicati per le envelope non hanno nulla a che vedere con quelli realizzati nel Layout, dato che non si tratta di cambiamenti nella posizione dell'oggetto, ma nell'intensità dell'effetto ad esso applicato.

Per dare un'idea della potenza di tale funzione forniamo un esempio esplicativo relativo alla gestione dinamica dell'illuminazione: attraverso l'uso sapiente del grafico vengono stabiliti i tempi di intervento e di mutamento delle caratteristiche dei raggi luminosi in modo da ottenere di volta in volta un flash improvviso, un lento passaggio da luce a oscurità e viceversa oppure un effetto illuminazione difettosa, con scariche brevi e irregolari.

Le envelope sono disponibili anche per molte caratteristiche dei menu **Lights**, **Camera** ed **Effects**; in questi casi non forniremo spiegazioni poiché queste possono esser facilmente fatte derivare per similitudine da quanto detto finora.

MENU SURFACES

Passiamo ora ad un altro menu molto importante, **Surfaces**, nel quale vengono definite le proprietà fisiche delle superfici degli oggetti: il colore, la luminosità, la lucentezza, la specularità, la trasparenza, la rifrazione, nonché la presenza di *image map* e di *bump map*, le quali derivano da una entità comune, la *texture map*.

Queste ultime voci si riferiscono ad operatori di eccezionale utilità nel conferimento, durante il rendering, di sembianze realistiche ad un oggetto. Sicuramente questi termini sono conosciuti dalla maggiornaza dei lettori, ma sarà comunque utile un breve riassunto.

La ***texture map*** è un disegno bidimensionale che viene applicato ad un solido secondo varie geometrie (in "LightWave" sono cinque) per simulare sulla sua superficie particolari effetti.

Quando i colori del disegno originario sono conservati immutati, si parla di ***image mapping*** o di ***color map*** (perché i vari colori del disegno vengono interpretati esattamente per quello che sono); se pensiamo che grandissima parte degli oggetti che ci circondano riporta immagini, scritte o motivi grafici (ad esempio le striature del legno), comprendiamo la necessità di tale funzione.

Si parla invece di ***Bump map*** quando i colori del disegno sono utilizzati per indicare diversi livelli di rilievo sul solido; esempi di applicazione sono la realizzazione di scritte in bassorilievo e tutta la serie di casi in cui la modellazione diretta di eventuali asperità e rilievi risulta impossibile (come nel caso di fenomeni di rugosità).

Integriamo questa descrizione con un particolare tecnico importante: le bump map producono l'effetto voluto solo grazie ad appositi accorgimenti ottici utilizzati in fase di rendering, poiché in effetti esse non modificano la struttura spaziale del solido che ricoprono; questo significa che ponendo il punto d'osservazione alla stessa quota della mappa ed osservando quest'ultima lateralmente l'effetto è invisibile. Per questo motivo è stata progettato un nuovo tipo di Bump map, la ***Displacement map***, introdotta nel menu **Objects**.

A differenza di quella da cui deriva, essa è in grado di modificare effettivamente la struttura geometrica del solido, estendendo quindi le già vaste possibilità di modellazione di questo software: essa infatti può essere considerata un operatore a tutti gli effetti, con la sola differenza di essere gestito da parametri cromatici piuttosto che geometrici.

Come la Bump map, anche la **Clip map**, presentata anch'essa in **Objects**, produce un apparente effetto strutturale

sui solidi, perché consente di eliminare dal solido in questione porzioni di spazio indicate da un'apposita mappa proiettata su di esso.

Tutti gli altri effetti del menu **Surfaces** che utilizzano texture map (riconoscibili per la presenza di un gadget marcato **T**) interpretano i colori dell'oggetto in modi differenti per indicare di volta in volta le intensità e le zone di applicazione dell'effetto medesimo.

Ad esempio, nel caso di **Transparency** le varie intensità luminose dei colori del disegno di partenza indicano, per effetto della proiezione, le zone del solido tridimensionale che devono essere più o meno trasparenti; come si intuisce, la vastità e complessità delle possibilità offerte è paragonabile solo alla semplicità con cui l'utente può manipolare questi operatori.

Per completare il discorso citiamo le *texture procedurali*, le quali generano il motivo grafico da applicare a partire da funzioni matematiche, piuttosto che da immagini bitmap; le funzioni trigonometriche seno e coseno, ad esempio, producono un andamento ondulatorio che, in forma grafica, è reso attraverso una regolare successione di luce ed ombra, proprio a simulare una successione di rilievi. Sono presenti 9 funzioni di questo tipo completamente configurabili dall'utente.

MENU IMAGES

Consente di importare un'immagine da un file esterno per effettuare le operazioni di *mapping* viste nel precedente paragrafo, nonché per riempire un fondale (*background*) o il primo piano dell'immagine (*foreground*); i formati accettati, oltre a quelli del **Video Toaster**, sono l'**IFF** (da 2 a 24 bit) e il **PICT** del Macintosh (previa conversione in file **RGB** o **Framestore**).

MENU LIGHTS

E' deputato alla gestione dell'illuminazione, argomento di vitale importanza per una buona riuscita del rendering.

Per ogni sorgente luminosa inserita è possibile definire il colore, la forma dell'onda luminosa prodotta (puntiforme, conica o diffusa in tutte le direzioni), l'intensità di illuminazione, la percentuale che indica la caduta di intensità (ovvero la misura di quanto l'intensità luminosa decada in un punto in funzione del crescere della distanza di quel punto dalla sorgente) e il tipo di ombra che genererà, ovvero presenza o assenza di penombra, la quale contribuisce ad ammorbidire i contorni di un'ombra riportata.

Una caratteristica molto spettacolare è la presenza delle ***lens flare***, quei curiosi aloni luminosi che si osservano quando la telecamera inquadra direttamente una sorgente luminosa. Questo effetto, dato l'innegabile fascino che esercita sull'osservatore, viene spesso inserito nelle produzioni televisive e contribuisce ad elevare notevolmente il livello di realismo di un'animazione.

Il gadget **Flare Options** apre un requester per il controllo minuzioso di tutti gli aspetti concernenti l'uso delle lens flare.

La videocassetta con i tutorial inclusi e il dongle di protezione del programma. Quest'ultimo, fortunatamente, è passante.

MENU CAMERA

Qui si imposta il livello qualitativo dell'immagine o dell'animazione renderizzate.

Rendering Type imposta la modalità di resa secondo tre livelli: **Wireframe**, **Quickshade** e **Realistic** (in ordine crescente di tempo e memoria richieste per completare i calcoli).

Essendo ovvio il significato della prima opzione, passiamo alla seconda: essa riporta una rappresentazione solida degli oggetti sulla scena, senza però applicare effetti quali texture mapping o trasparenze; è utile per capire quali siano i solidi effettivamente visibili sulla scena nonché, più in generale, per avere un veloce responso di ciò che si sta allestendo.

Realistic implementa l'algoritmo di *raytracing* che permette, attraverso l'espletamento di un numero enorme di calcoli, di ottenere il risultato più vicino alla realtà dei fenomeni ottici, poiché viene considerato l'effetto di ogni raggio di luce prodotto dalla sorgente; questa impostazione avviene tramite la selezione di tre voci supplementari (**Trace Shadows**, **Trace Reflection** e **Trace Refraction**) che abilitano o eliminano il calcolo di ombre, riflessioni e rifrazioni in modalità raytracing.

Seguono le opzioni per scegliere altre caratteristiche per il file in uscita, tra le quali la risoluzione dell'immagine, comprensiva o meno di overscan; il numero delle possibilità predefinite (che non sono modificabili) non è elevato, ma questo rispetta una filosofia progettuale che vuole ottimizzare l'uso del programma per l'ambito televisivo.

Antialiasing elimina, secondo tre livelli di efficienza, le scalettature tipiche delle linee oblique; **Soft Filter** ammorbidisce i contorni degli oggetti per attenuare l'impressione di un'immagine generata dal computer; **Adaptive Sampling**, attraverso il parametro **Threshold**, controlla le zone d'intervento per l'antialiasing in base all'intensità dei contrasti cromatici tra pixel adiacenti.

Film Size è molto utile nel caso l'output debba essere inserito in produzioni televisive o fotografiche, in quanto permette di scegliere a quale tipo di pellicola adattare la profondità di campo della propria telecamera, della quale **Zoom Factor** stabilisce, tramite eventuale uso di *envelope*, il livello di ingrandimento.

Particle Blur consente di sfocare oggetti composti da singoli punti (quali possono essere la pioggia o la sabbia) per renderne più fluido il movimento, mentre **Motion Blur** sortisce lo stesso

effetto sui normali solidi tridimensionali; **Depth of Field** indica la prondità di campo e quindi stabilisce fino a quale distanza dalla telecamera gli oggetti verranno considerati a fuoco.

MENU EFFECTS

Controlla le caratteristiche ambientali della scena: la presenza di un'immagine di sfondo o in primo piano (con possibilità di dissolvenze progressive), l'uso dell'***Alpha Channel*** e/o di un fondale uniforme o a gradiente cromatico; sono inoltre definibili il colore dello *zenith* (la zona di cielo sopra la telecamera), del *nadir* (lo spazio sotto la telecamera), del cielo e del terreno.

L'opzione più interessante riguarda l'impostazione di parametri per la definizione della nebbia, della quale si può indicare il colore ed il comportamento della densità: nel caso questo sia lineare si otterrà una densità costante, altrimenti la densità aumenterà in proporzione alla distanza rispetto al punto di osservazione; una piccola finestra visualizza un grafico che mostra i vari tipi di andamento.

L'ultima opzione riguarda l'attivazione del **dithering**, la tecnica che permette di fondere più colori (secondo varie geometrie di accostamento, dette *pattern*) per ottenerne un terzo; ciò è utile in presenza di palette non particolarmente ricche (ma il medesimo problema può sorgere anche in particolari situazioni con palette a 24 bit); tramite il gadget **Animated Dither** è possibile far variare in ogni frame la struttura del pattern, in modo da evitare che quest'ultimo sia riconoscibile dall'osservatore.

MENU RECORD

Esso gestisce il salvataggio delle immagini o dei fotogrammi delle animazioni in diversi formati, ed è quello che ha subito più modifiche nel passaggio dalla versione **3.0/3.1** a quella attuale.

Data Overlay implementa l'interessante possibilità di sovrapporre un commento (lungo al massimo 19 caratteri) ai fotogrammi generati. **Render Display** consente la scelta del device grafico su cui visualizzare il rendering; ricordiamo che con questa versione del software è possibile optare per la scheda **Picasso II**. **Loop Anim** imposta un'animazione ciclica, una volta specificato il fotogramma iniziale, mentre **Lock Palette** evita i fastidiosi flash che compaiono in fase di playing nel caso la palette dei colori muti da un fotogramma all'altro: per ottenere ciò l'algoritmo applica a tutta l'animazione una palette ricavata da fotogrammi posti in zone intermedie dell'animazione.

Nei due campi successivi si inseriscono i parametri per il salvataggio, rispettivamente, di animazioni e di singole immagini; nel primo caso i formati gestiti (esclusi quelli propri del Video Toaster) sono l'**ANIM HAM** a **6** e **8 bit**, nel secondo troviamo formati a **24 bit** (**IFF**, **Raw** e **Targa**) e **HAM** (a **6** e **8 bit**). Nell'ultimo campo del menu sono sistemati i comandi per controllare il riversamento delle animazioni su videocassetta, per la quale operazione è necessario dotarsi di un (costoso) videoregistratore a passo-uno.

MENU OPTIONS

Options permette di scegliere vari parametri di visualizzazione del Layout, tra cui la risoluzione dell'editor e le caratteristiche della griglia.

Le opzioni più interessanti sono **Show Fog Radius**, che visualizza nelle tre viste ortogonali, tramite una circonferenza, l'area in cui l'eventuale nebbia presente non copre completamente gli oggetti, e **Auto Key Adjust**, che istruisce il programma alla memorizzazione automatica, in un keyframe, dei cambiamenti subiti da un oggetto; in questo modo l'utente è sollevato dalla necessità di usare ripetutamente il comando **Create Key**. Attenzione però: questo comando non genera un keyframe, in quanto si limita ad aggiornare quello corrente.

Layout Background consente di scegliere quale sfondo grafico disporre sul Layout quando il campo **View** è impostato su "Camera": **Blank** riporta un fondale grigio, **BG Image** usa l'immagine indicata dal gadget **Background Image** nel menu **Effects** mentre **Preview** mostra il fotogramma attuale (in modalità wireframe) di un'eventuale preview d'animazione presente in memoria.

MENU SN (SCREAMERNET)

E' stato introdotto con questa release del software e consente di controllare l'omonimo software prodotto dalla NewTek (e venduto separatamente) che utilizza fino ad 8 processori MIPS (di tipo RISC) in parallelo per incrementare spaventosamente la potenza di calcolo del sistema e abbassare di conseguenza i tempi finali di rendering.

Un modulo hardware esterno progettato per assolvere compiti di questo tipo è il **Raptor**, al quale abbiamo dato ampio spazio nel numero 52 della rivista.

OUTPUT SU PICASSO II

Abbiamo aperto il Layout in risoluzione **800x600** in **8** colori (si può arrivare fino a **1024x768**) e non abbiamo rilevato nessun inconveniente, a dif-

I RISULTATI DEL NOSTRO TEST

PRODOTTO:
LightWave 3D 3.5

PRODUTTORE:
NewTek

DISTRIBUTORE:
DB-Line srl, V.le Rimembranze 26/c, Biandronno (VA), Tel. 0332/819104, FAX 0332/767244, BBS 0332/706469

PREZZO:
Lire 1.320.000

REQUISITI H/S:
8 MB di Fast RAM e hard disk. Non funziona su Amiga 1000.

PREGI:
Grande potenza e versatilità degli operatori; documentazione ricca ed accurata; velocità di rendering e di risposta ai comandi.

DIFETTI:
Requester poco funzionali; "Undo" ad un solo livello; interdipendenza a volte fastidiosa tra Modeler e Layout; prezzo elevato; l'unica scheda grafica supportata è la Picasso II, che nel Modeler è praticamente inutilizzabile.

DOTAZIONE/MANUALI	92%
PRESTAZIONI	97%
AFFIDABILITA'	89%
FACILITA' D'IMPIEGO	92%
PRESTAZIONI/PREZZO	78%

GLOBALE 91%

ferenza di quanto succedeva con il Modeler. Per ottenere ciò è però necessario indicare le proprie scelte sia nel "**ChangeScreen**" (l'utility di promozione degli schermi in dotazione con la scheda grafica) che nel menu **Options** del **Layout**.

L'uso della scheda in fase di rendering è abilitato dal comando apposito del menu **Record** e tale selezione viene confermata in seguito all'attivazione del gadget **Render**.

CONCLUSIONI

Il programma è ricchissimo di potenzialità, le quali ben presto si trasformano in strabilianti risultati data la grande facilità con la quale l'utente riesce a muoversi tra le varie funzioni.

Nell'organizzazione complessiva (disposizione logica dei comandi e chiarezza delle informazioni fornite nei menu) vige il massimo ordine, per permettere di ottimizzare la velocità operativa.

L'aggiornamento degli editor risulta molto rapido, come pure il rendering in massima resa (anche se naturalmente è facile pretendere miglioramenti); sembra davvero che il progetto iniziale del programma sia stato concepito con l'idea di destinare il software ai professionisti del video, i quali non hanno certo il tempo di studiare lunghe e complesse procedure.

Il fatto che "LightWave 3D" si trovi particolarmente a proprio agio nel mondo cinematografico è dimostrato dalle numerose funzioni (nei menu **Objects**, **Lights** e **Camera**) che abilitano effetti speciali tipici di questo settore, quali ad esempio le già citate *lens flare*.

La presenza di alcuni difetti, quali l'impossibilità di sovrapporre liberamente tipi diversi di texture, non oscura gli innumerevoli pregi di cui il programma dispone, anche perché si tratta di mancanze facilmente rimediabili, non certo di errori concettuali.

Nel confrontarlo con i due principali contendenti, "**Imagine**" e "**Real3D**", possiamo dichiarare "Lightwave" sicuramente superiore al primo, il cui sviluppo sembra procedere troppo lentamente, e complementare al secondo, il quale in effetti si propone più come uno strumento di sperimentazione adatto a chi desideri ricercare nuove frontiere nel 3D piuttosto che la produttività.

A conclusione della nostra lunga prova non possiamo quindi che consigliare l'acquisto di questo splendido programma a chiunque sia interessato al mondo del 3D, ma soprattutto ai professionisti nel campo del video.

GOLD ED

Un buon text editor shareware, completo sotto ogni aspetto, che però lamenta ancora qualche banale incongruenza.

di Paolo Bozzo

Sentivamo tutti, noi della comunità Amiga, la necessità di disporre di un nuovo editor di testo che fosse non solo efficiente e completo, ma che offrisse al contempo un'interfaccia aggiornata con le nuove caratteristiche messe a disposizione dalle versioni **3.0** **3.1** del sistemaoperativo.

Cosa deve proporre dunque oggi un buon editor per non deludere il palato sempre più esigente degli utenti Amiga? La gestione a finestre multiple, per esempio, non basta più, occorre una piacevole interfaccia grafica personalizzabile a fondo; ed occorrono una disponibilità totale dei modi grafici, l'uso degli schermi "**public**" oltre al classico Workbench, la possibilità di utilizzare la lingua italiana, ed un'interfaccia **ARexx** che renda possibile l'esecuzione di routine realizzate dallo stesso utente che compiano automaticamente azioni ripetitive quali la compilazione di un listato, il suo test, la ricerca degli errori, e così via. In maggioranza, infatti, gli utenti di editor sono programmatori, che hanno quindi esigenze ben definite e che di solito non si preoccupano se devono scrivere uno script ARexx per migliorare le prestazioni del proprio strumento di lavoro. Un buon editor prima o poi serve comunque a tutti, qualora non ci sia bisogno di un word processor: per esempio per smanettare sulla sequenza di avvio del sistema (**startup-sequence**), o per scrivere brevi testi in formato **ASCII** per esigenze specifiche, tipica la messaggistica delle reti telematiche.

Se un programma del genere oltre che essere potente ed affidabile è anche disponibile gratuitamente (**pubblico dominio**) od a prezzo particolarmente ridotto (**shareware**), è chiaro che si candida ad una notevole diffusione fra gli utenti, visto il bisogno spesso quotidiano che chi usa uncomputer ha di un editor di testo. In questo senso il nuovo editor shareware per Amiga, denominato "**GoldED**" ha quasi centrato l'obiettivo.

Lista dei comandi interni che "GoldED" mette a disposizione dei programmi ARexx.

PECULIARITA' ORIGINALI

"GoldED" offre, oltre che tutte le caratteristiche elencate, molte esclusività piuttosto originali ed utili al tempo stesso. Inoltre, la visualizzazione e lo scorrimento orizzontale e verticale del testo in "GoldED" sono appropriatamente fluidi e veloci. Il programma è shareware: questo significa che esiste una versione cosiddetta di *evaluation*, completamente gratuita e prelevabile presso numerose BBS (è quella che abbiamo provato noi, per la precisione la versione **0.98 beta**, che presto dovrebbe uscire dalla fase di *beta-testing* con la versione **1.0**).Questa versione è pressoché completa: l'unico limite consiste nell'impossibilità di salvare file di testo superiori alle mille righe (e il controllo è, in proposito, molto accurato: ci siamo accorti che anche nei blocchi di testo è impossibile andare oltre questo limite). Se si desidera una versione che non presenti questo problema basta far avere all'autore, il tedesco **Dietmar Eilert**, la modica cifra di **20 marchi tedeschi** (che diventano **35** se volete avere la versione "**Pro**" che contiene anche un completo manuale stampato, però solo in inglese o in tedesco). Un buon affare, non c'è dubbio. Tuttavia, esaminando il pacchetto vedremo come l'espressione usata inprecedenza, "quasi centrato l 'obiettivo", sia giustificata da alcune carenze certo non gravi ma fastidiose, e da qualche incongruenza.

"HiSpeed" con la funzione "preview" attivata.

L'IMPATTO CON IL PROGRAMMA

I primi approcci con il programma sono esenti da grossi problemi. In linea con il principio già esposto di offrire un sofware aggiornato e pratico, appena scompattato il poderoso file compresso (misura ben **786 K**; potete usare comunque il **Ram Disk** come destinazione, se avete almeno tre mega di memoria), abbiamo l'accesso a due cassetti: **GoldED1** e **GoldED2**. Ai posses-

sori di Amiga 1200 con "solo" due mega di RAM consigliamo di creare una directory temporanea nell'hard disk oppure, in mancanza di quest'ultimo, di usare comunque il Ram Disk e di scompattare singolarmente le due directory.

GoldED2 contiene svariate ed interessanti utility di supporto; GoldED1 consta invece del programma vero e proprio.

INSTALLAZIONE

Le icone visibili sono quelle tipiche del pratico **Installer** della Commodore, oltre ai file di testo relativi ad informazioni varie ed alla licenza d'uso. Purtroppo ci si accorge subito che gli script dell'Installer consentono l'installazione del programma solo in lingua inglese e tedesca: niente italiano quindi. Si tratta di una carenza molto fastidiosa per noi, tuttavia non irreparabile perché, grazie ad utility specifiche e con un po' di esperienza in questo genere di cose, chiunque può costruire il suo catalogo personale, in qualsiasi lingua, che può venire poi caricato automaticamentedal programma. Alla fine della procedura di installazione ci troveremo con il nostro programma in un nuovo cassetto del disco rigido. Non abbiamo provato ad installarlo su dischetto, tuttavia dovrebbe essere possibile, magari rinunciando ad un po' di file di "contorno". Il programma non gira sul sistema **1.3** nè su inferiori. A partire dalla versione **2.04** dell'O.S. di Amiga, potete far girare "GoldED" tranquillamente quindi anche sul **500 plus** o sul **600**. L'autore avverte di **NON** aver provato il programma con un **68000** (probabilmente ha solo accesso a macchine con CPU superiori); noi invece l'abbiamo fatto, senza riscontrare il benchè minimo problema, quindi chi possiede una macchinacon questa CPU può stare tranquillo.

Abbiamo caricato un listato C e "GoldED" ci ha fornito la lista delle funzioni in esso contenute, con la possibilità di rintracciarle velocemente.

L'editor abbisogna, per essere utilizzato, di alcuni file e di librerie esterne, per fortuna di tipo piuttosto diffuso. In primo luogo serve la **reqtools.library** di **Nico François**, che troviamo inclusa nel pacchetto: senza di essa (che come è noto implementa quadri di richiesta di ogni genere ed è piuttosto utile) il programma non gira. Nel pacchetto troviamo anche la **amigaguide.library**, anch'essa di grande utilità perché consente di visualizzare i file ipertestuali "amigaguide", e quindi di avere un help in linea molto pratico ed efficiente. Non indispensabili, quindi non incluse nel pacchetto, sono invece le librerie **xpk*.library** che consigliamo comunque caldamente di procurarvi (sono anch'esse di pubblico dominio); si tratta di librerie molto utili perché consentono di comprimere, secondo un algoritmo a scelta dell'utente, file di ogni genere, e quindi anche file di testo.

"GoldED" è dotato di una interfaccia in grado di gestire queste librerie: selezionando da menu la voce **Config/misc...** si può scegliere l'algoritmo di compressione; per salvare un file in formato compresso basterà poi selezionare **Project/Save as XPK...** anziché Project/Save (as), ed il gioco è fatto. Questa caratteristica del programma appare particolarmente appetitosa perché consente di risparmiare parecchio spazio su disco; tra l'altro, il caricamento avviene senza particolari problemi: il programma riconosce automaticamente se un file è compresso o no.

Naturalmente i programmatori dovranno fare un po' di attenzione, perché senza un *handler* apposito i compilatori non sono in gradodi leggere file compressi.

Ancora l'utility "DMake" di Matt Dillon in azione.

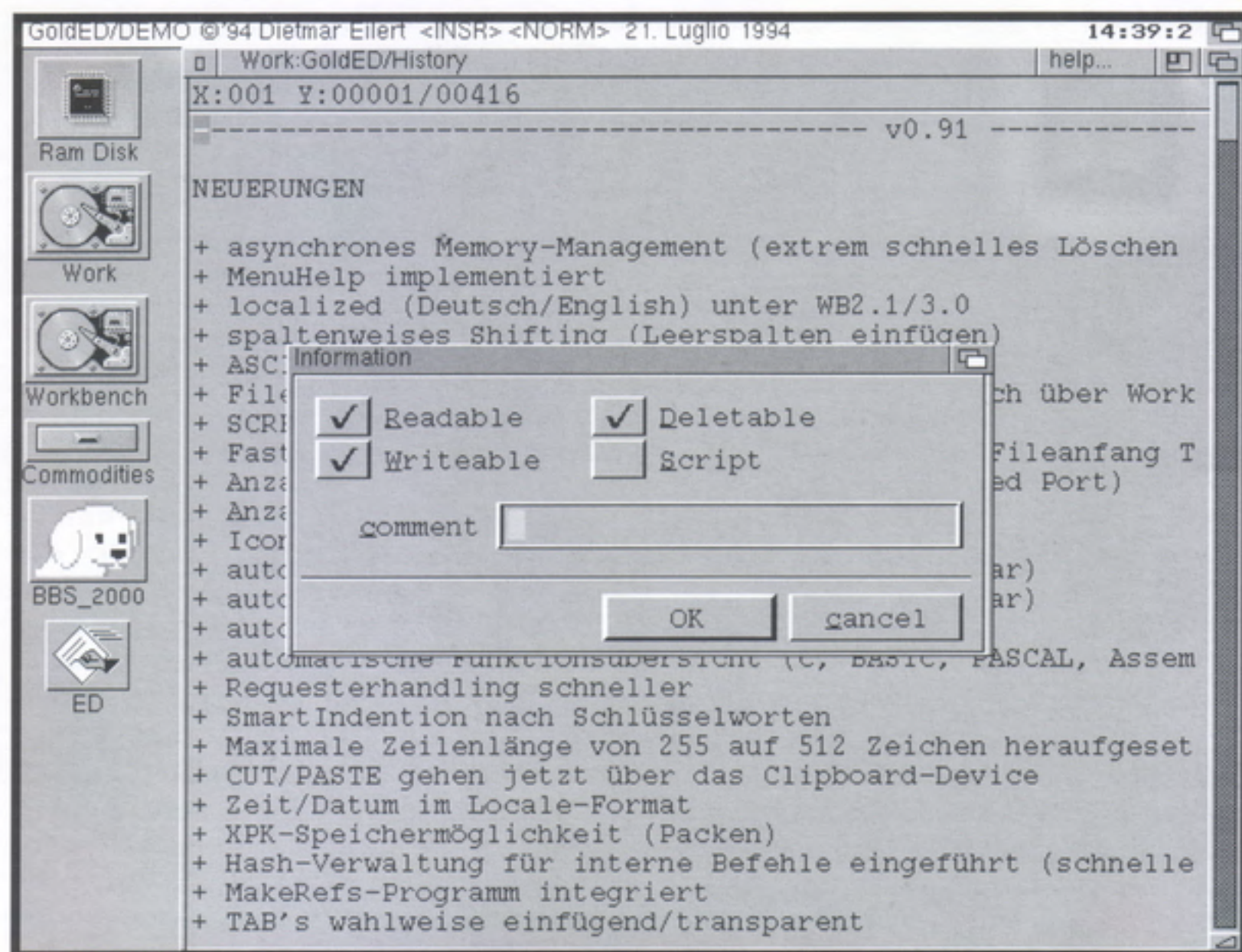
L'INTERFACCIA

L'interfaccia è gradevole e non molto diversa da quella cui ci hanno abituati altri editor; soprattutto c'è molta ricchezza di opzioni e di materiale, sia nelle voci del menu che nei quadri di richiesta. Offre inoltre potenzialità normalmente fruibili soltanto attraverso il sistema operativo; per fare un solo esempio, immaginate che c'è anche una voce del menu **Project/bits...** che consente di settare i bit di protezione di un file.Tutta questa abbondanza di materiale è ovviamente ben accetta, ma può generare un po' di "spaesamento", specie nei primi tempi di uso. Altre benvenute caratteristiche sono la presenza di icone e l'opportunità di evitare un uso intensivo del mouse, grazie al fatto che i gadget hanno sempre associato un tasto sostitutivo. C'e' anche un simpatico orologio digitale, indubbiamente utile (si sa, sul computer è facile non accorgersi del passare del tempo); peccato soltanto che l'ora finisca scritta sempre sopra qualsiasi oggetto (finestra, icona, etc.) venga a trovarsi sulla sua porzione di schermo; un fastidioso difetto, specie per chi usa lo schermo del Workbench, che c'è da augurarsi venga elinato nella prossima release del programma.

L'HELP IN LINEA

Abbiamo già accennato all'aiuto ipertestuale in linea, di estrema comodità ma soprattutto utile per risparmiare tempo durante l'utilizzo del programma. Per sfruttarlo al meglio, occorre ricordare che esso è orientato al menu; per esempio, se volete avere un aiuto sulla voce **Project/About...** dovete selezionare normalmente tale voce e

Il requester che permette di modificare i bit del file di testo.

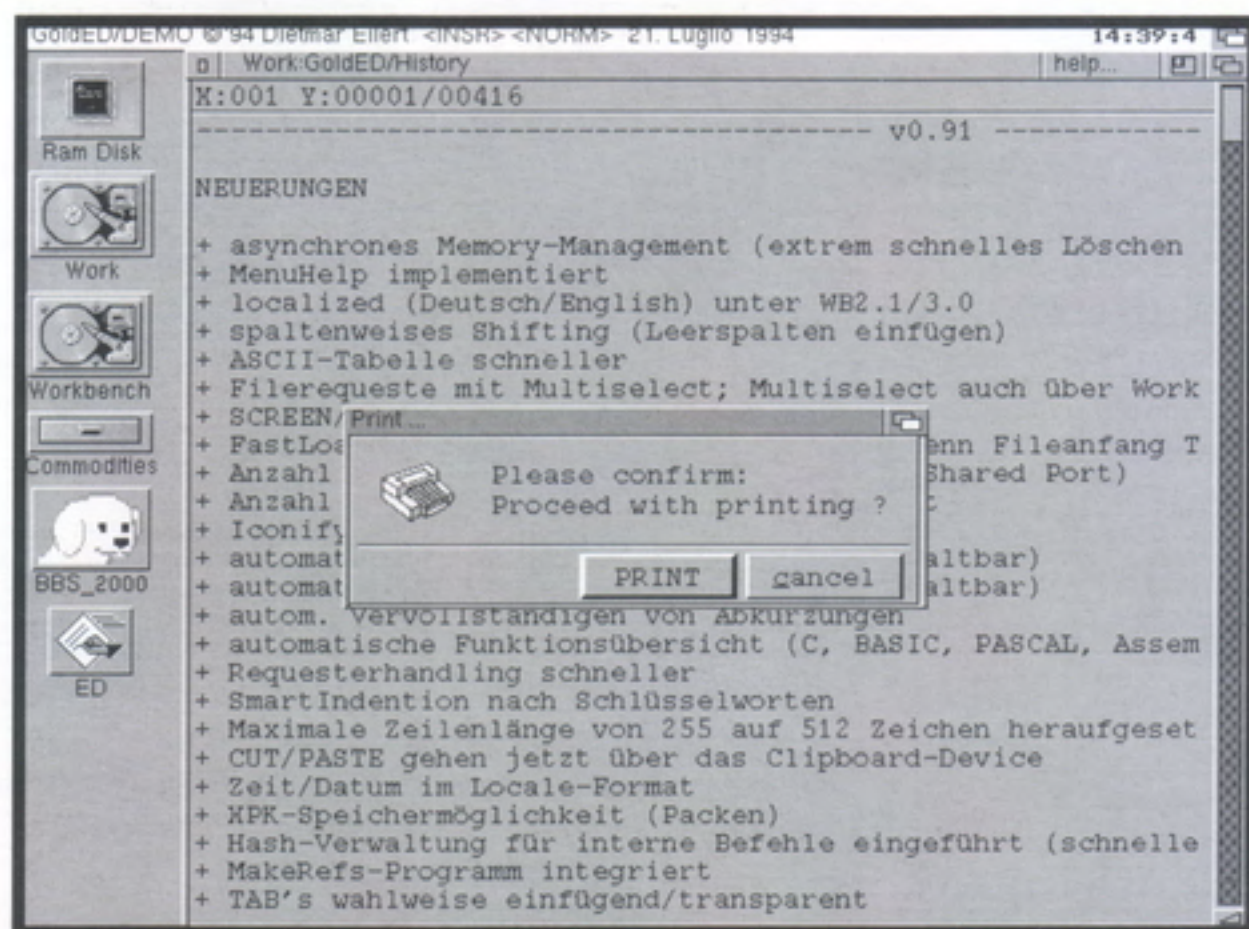
poi, invece che rilasciare il tasto destrodel mouse, premere il tasto **HELP**. Avrete così un aiuto relativo al contesto da voi selezionato; purtroppo, se premerete HELP dentro un quadro di richiesta o con il mouse posizionato su di un gadget non otterrete nessuna risposta; ma ciò non appare grave, perché riteniamo che il sistema di agganciare l'aiuto al menu sia più che sufficiente. Se si preme il tasto HELP mentre si sta editando un file (con la finestra di editing attivata) non viene richiamato l'aiuto ipertestuale, ma il sistema che permette di nascondere/mostrare (**fold/unfold**) intere sezioni di testo. Appare un po' incongruente la scelta del tasto HELP proprio per questa opzione, ma presto ci si fa l'abitudine e chi proprio volesse può sostituire tale *hotkey* (letteralmente "tasto-caldo") con un altro, attraverso un'interfaccia anch'essa intuitiva e facile da usare. E' poi un piacere ritrovare anche in questo editor il *folding* (letteralmente"piegatura") del testo. Immaginate un programma che contenga una funzione provata più volte ed il cui contenuto specifico non ci interessa: possiamo inserirla in una 'piega', così: ///funzione di copia CopyFile()... segue corpo della funzione///; la serie '///' segna l'inizio e la fine di una piega; posizionando il cursore sull'inizio e premendo il tasto HELP possiamo mostrare/nascondere ilcontenuto della piega. Così, nascondendo il testo si ottengono una maggiore evidenza visiva ed un migliore controllo del documento nel suo insieme; con unsolo tasto si potrà sempre espandere e quindi leggere il testo della piega. Questo principio si rivela utile in programmazione, ma nulla vieta di sfruttarne le opportunità (quasi ipertestuali) anche in altri contesti.

FUNZIONI DI RICERCA E DI GESTIONE BLOCCHI

Vi sono alcune potenzialità che un editor di testo che meriti di definirsi tale, grande o piccolo che sia, deve predisporre: sono le funzioni di ricerca/sostituzione e la gestione dei blocchi di testo. In "GoldED" le funzioni di ricerca sono tutte raggruppate nel menu Find, numerose e complete. Un particolare che colpisce positivamente è che questo editor mantiene in memoria la lista delle stringhe che sono state oggetto di ricerca. All'uso, ciò si rivela estremamente pratico: si può cercare "Beppe", poi "Mario", con la possibilità di tornare a cercare "Beppe" senza dover riscrivere tutta la stringa; la stessa lista inoltre è disponibile sia per la ricerca che per la sostituzione. Particolarmente utili per i programmatori sono i controlli sulle parentesi; lavoce **Find/Check ((..))** verifica il corretto uso delle parentesi, mentre la voce **Find/Matching bracket** posiziona il cursore da una parentesi all'altra (peresempio, se il cursore si trova su '<' scegliendo tale opzione verrà spostatosul carattere '>' che chiude il precedente). Un altro problema che si pone spesso a chi usa Amiga è relativo alla gestione dei caratteri **ASCII** superiori al **127**. Con la voce **ASCII table** di "GoldED" si possono visionare (ed inserire nel documento) tutti i caratteri ASCII.

Con **Find/Character set...** è anche possibile convertire dalla serie di caratteri **MSDos** a quelli **Amiga** o viceversa; il bello di questa opzione è che si basa su tabelle ASCII esterne (file di 256 byte), per cui potete aggiungere tutte letabelle di conversione che volete (per MacIntosh, per Atari, per C64...).

Il requester per la stampa del file.

NON SOLO ROSE E FIORI...

Meno entusiasmante invece la gestione dei blocchi di testo. O meglio: abbiamo trovato sì molte opzioni nuove ed utili, ma anche un limite piuttosto pesante che non ci saremmo mai aspettati. Il limite consiste nel fatto che quando si seleziona il testo vengono sempre attivate intere linee; non è possibile, cioè, selezionare una sola parola o comunque una parte di linea. L'abbiamo

Il menu che permette di individuare e raggiungere le strutture in linguaggio C.

constatato dopo diverse prove, e del resto viene confermato anche dal manuale, e sinceramente non si capiscono le ragioni di una scelta così scarsamente pratica per l'utente, in un programma così ricco di opzioni. L'unico consiglio da dare per ovviare all'inconveniente è di ricorrere, come abbiamo fatto noi, a programmi di pubblico dominio come "**PowerSnap**" di NicoFrançois, che si interfaccia senza problemi con "GoldED"; ovviamente essendo consci che così facendo si "mette una toppa" al problema, ma non lo si elimina.

E' giusto comunque evidenziare anche alcune esclusività, una delle quali consiste nel consentire l'utilizzo di tre unità del **clipboard.device**: in altri termini, abbiamo la possibilità di lavorare contemporaneamente con tre blocchi di testo. Teoricamente Amiga offre questo da sempre, ma in realtà per molto tempo questa è rimasta una possibilità solo teorica, perché in genere i programmatori preferivano ricorrere alla sola unità **0**. Poiché abbiamo noi stessi sentito spesso la necessità di qualcosa del genere, riteniamo possa rivelarsi molto utile e sveltire i tempi di stesura dei documenti e dei listati (occorre solo stare attenti a non fare confusione tra i contenuti dei diversi blocchi). Ancora circa i blocchi occorre aggiungere che non sarebbe male un cambiamento della forma del puntatore del mouse durante la selezione.

UN DIZIONARIO IN LINEA

Quasi come un word processor, "GoldED" dispone della possibilità di avere un dizionario in linea che controlla i termini inseriti, li corregge, dà suggerimenti, completa quelli non terminati, e così via. Volendo si può inserire anche il dizionario della lingua italiana ed usare davvero "GoldED" come un programma di scrittura, controllando l'esattezza della vostra grammatica ma, anche se possibile, non è questo l'obiettivo primario del dizionario messo a disposizione di un editor di testo. L'uso più comune è invece quellodi controllare l'esattezza dei termini di un linguaggio di programmazione e di sveltire la stesura dei listati. Il pacchetto mette a disposizione tre dizionari già compilati per i linguaggi che, per quanto ne sappiamo, sono i più diffusi tra i programmatori Amiga: **ARexx**, **C** ed **E**. Noi abbiamo provato il dizionario del linguaggio C e ci siamotrovati bene; in genere basta scrivere una sola parte di parola chiave, premere il tasto **ESC**, e la parola viene completata automaticamente. E' consigliabile battere un certo numero di caratteri, almeno quattro o cinque, altrimenti c'e' il rischio che il gestore del dizionario possa"fraintendere" le nostre intenzioni. Volendo per esempio inserire la parola chiave "#include", e battendo la sequenza "#IN", avremo come risultato "#define" (che in effetti contiene "#" ed "IN"); battendo invece "#inc" e poi "ESC" tutto andrà a posto (chi teme il crampo dello scrivano potrà servirsi di "#U"+"ESC"). Attenzione al flag **AutoCase** del quadro **Dictionary**. Scrivendo un programmache faceva uso della funzione AmigaDOS **Printf()**, abbiamo dovuto disabilitarlo perché al momento del salvataggio ce la trasformava puntualmente in **printf()**. Con AutoCase attivato, infatti, le parole che coincidono con quelle del dizionario vengono corrette nella stessa sequenza di maiuscole/miniscole; il che può però tornare molto utile con quei linguaggi che hanno precise regole sull'uso di maiuscole e minuscole (il linguaggio E, per esempio).

Particolarmente adatti ai programmatori appaiono anche il menu **Find/Functioned** i relativi sottomenu. Attraverso questo strumento è possibile scandire il testo del proprio programma alla ricerca di funzioni e di strutture in esso contenute, oppure trovare i riferimenti negli **Autodocs** o negli **Include** della Commodore. Una comoda interfaccia consente anche di scegliere fra vari tipi di file ascii da scandire: C, Basic, Pascal, Assembly, include, autodoc, etc.

MACRO E PORTA AREXX

Infine non mancano, a "GoldEd", quelle opzioni tipiche dei programmi professionali e commerciali, quali la

Tutte le voci del menu di configurazione.

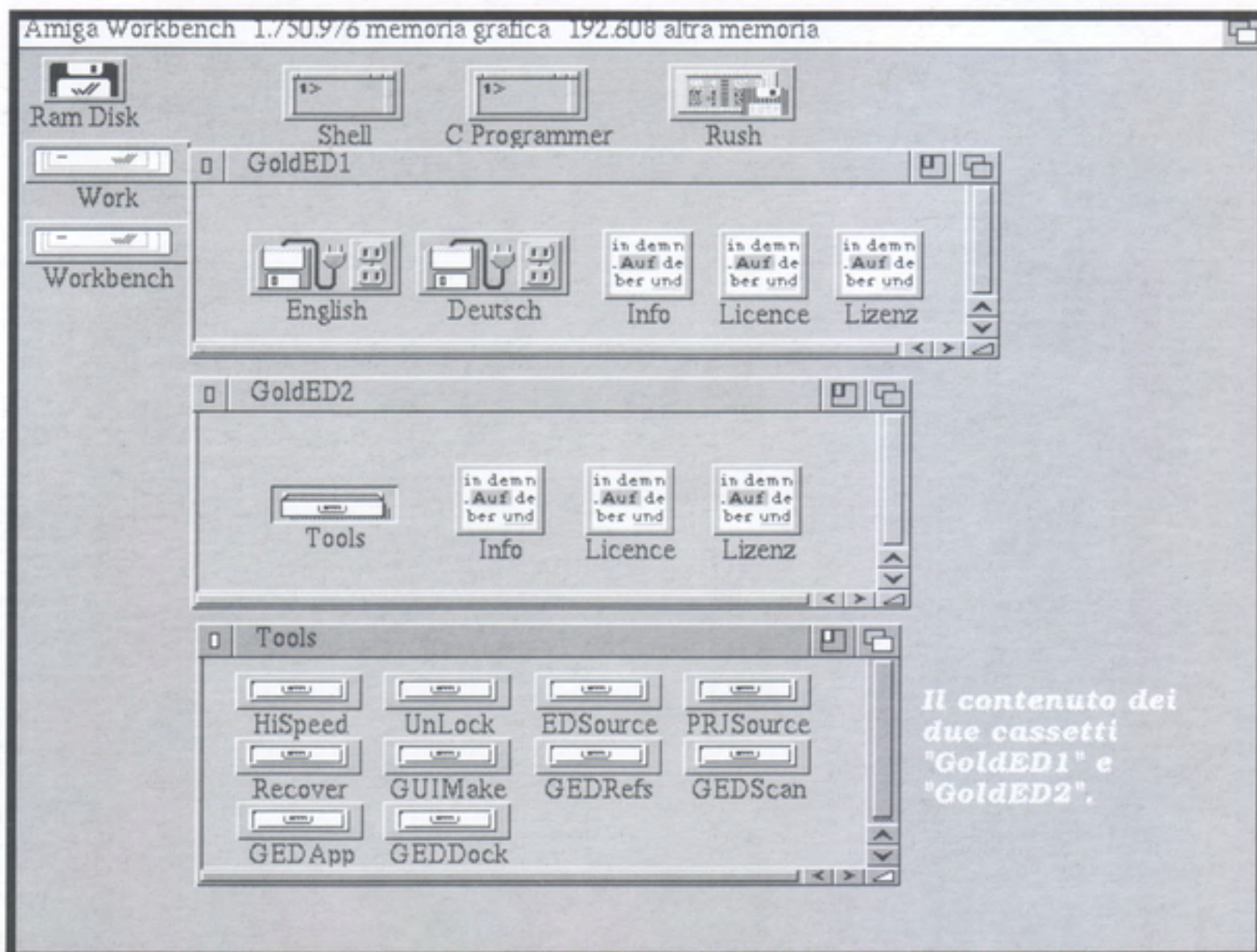
L'utility di Matt Dillon "DMake" può essere lanciata direttamenteda "GoldED".

possibilità di personalizzare il proprio strumento di lavoro registrando macro, inserendo script ARexx, e così via. Realizzare una macro è semplicissimo; basta attivare il "registratore" (menu **Macros/Record start/stop...**), eseguire le azioni che si vogliono registrare, e disattivare il registratore: tutto qua. Scegliendo **macros/play** la nostra macro verrà eseguita; naturalmente sarà anche possibile salvarla su disco e ricaricarla in un'altra sessione di lavoro. Per gli script ARexx occorre invece avere una qualche esperienza di programmazione in questo linguaggio, che comunque è abbastanza facile dautilizzare e da imparare per chi abbia già programmato in linguaggi diversi. Innanzitutto bisogna mettersi in comunicazione con la porta ARexx dell'editor: **address 'GOLDED.1',** operazione che non è necessaria se il programma è stato lanciato dall'interno dell'editor e non da shell o da altro programma. Poi è sempre consigliabile impedire che l'attività dell'utente possadisturbare l'esecuzione dello script: '**LOCK CURRENT' /* lock GUI, gain access */** quindi si può inserire il proprio codice e poi concludere rilasciando all'utente la possibilità di interfacciarsi con il programma: '**UNLOCK**' /* **VERY important: unlock GUI** */.

Naturalmente il corpo del programma ARexx può contenere non solo istruzioniArexx, ma anche numerosi comandi interni di "GoldED" che consentono di svolgere automaticamente le operazioni più disparate (per averne l'elenco basta rintracciare la voce **command list** nell'help in linea). Alcuni di questi script sono già stati inseriti nel menu dell'editor e possono risultare utili, specie per chi programma con il compilatore "**Dice C**". Ricordiamo che "GoldED" è stato realizzato con questo compilatore e che quindi è ovvio che sia orientato verso di esso. L'esempio più tipico è la voce del menu **macros/DMake** che esegue uno script ARexx che lancia la **make utility** del "Dice C". Ovviamente è possibilissimo modificare il tutto per interfacciarsi, per esempio, con il "**SAS C**". Un'idea molto apprezzata è quella di fornire esempi per utilizzare la porta ARexx in modo da permettere comunicazioni tra "GoldED"e programmi scritti in C. Soprattutto è implementata la possibilità di costruire delle **API** (**Application Interface**) che possono personalizzare e potenziare l'interfaccia del nostro editor, anche in questo caso utilizzando tutta la potenza del sistema di comunicazione fra task di ARexx ma passando attraverso il linguaggio C, compilato e quindi più veloce. Un buon esempio è dato dall'API **GedDOCK**, che aggiunge una serie di icone per sveltire le operazioni più frequenti (un po' come accade in molti wordprocessor); naturalmente chi ha voglia, pazienza ed abilità grafica può personalizzare o modificare il tutto a proprio piacere.

Come si vede, "GoldED" offre davvero molto; tanto che, dovendo rimanere nel breve spazio di un articolo, non abbiamo nemmeno potuto essere totalmente esaustivi. Un programma così ricco di opzioni e di possibilità di configurazione e personalizzazione non può che suscitare la simpatia degli utenti, visto anche il suo costo limitato. Ci auguriamo che il suo autore voglia migliorarlo ulteriormente, eliminando quelle poche incongruenze un po' fastidiose che abbiamo rilevato.

Il contenuto dei due cassetti "GoldED1" e "GoldED2".

Come installare i programmi di AmigaByte

Il dischetto di AmigaByte contiene programmi, utility, giochi, sorgenti, immagini, font, moduli musicali ed altro materiale di pubblico dominio o shareware. Ogni programma è corredato dalla sua documentazione originale ed è distribuito senza alcuna modifica o variazione rispetto alla versione rilasciata dal suo autore.

Al fine di offrivi il maggior numero possibile di programmi, i file inclusi nel dischetto di AmigaByte sono memorizzati in formato compresso (mediante l'utility shareware "**LhA**") e devono necessariamente essere installati su altri floppy disk o su hard disk prima di poter essere usati. La procedura di installazione è guidata tramite l'utility standard "**Installer**" ed avviene in maniera automatica, richiedendo all'utente soltanto il nome del disco o della partizione di destinazione.

Il disco di AmigaByte non è *bootabile*, ovvero non può essere usato per avviare il sistema: dovrete quindi accendere il computer e far partire il **WorkBench** utilizzando una **copia** del dischetto WorkBench standard fornito in dotazione ad Amiga oppure effettuando il boot da hard disk (se presente).

Se il boot viene effettuato da dischetto, occorre che sulla copia del Workbench utilizzata vi siano almeno **100Kb** di spazio disponibile per l'installazione di librerie necessarie per il corretto funzionamento di alcuni programmi.

Per installare i programmi di AmigaByte occorre inserire il dischetto in un drive dopo aver caricato il WorkBench e fare doppio click sulla sua icona. Apparirà sullo schermo una finestra contenente due icone, denominate "**Leggimi**" e "**Installa**". La prima, se clickata due volte, mostra alcune brevi informazioni relative al dischetto; la seconda avvia la procedura di installazione vera e propria.

L'utility "Installer" mostra, all'avviamento, una finestra contenente alcune opzioni: *Install for Real* oppure *Pretend to Install*. La prima, selezionata automaticamente, conferma che l'installazione deve effettivamente avere luogo; la seconda invece fa in modo che l'installazione sia solo simulata. Ovviamente, per poter installare i programmi, occorre lasciare attivata l'opzione *Install for Real*.

La successiva richiesta *Log all Actions to* seguita dalle tre opzioni *Printer*, *Log File* e *None* determina se deve essere creata una trascrizione delle operazioni effettuate da "Installer": il valore prestabilito è *None* (nessun log), e conviene lasciarlo così.

Per procedere con l'installazione basterà dunque selezionare **Proceed**. A questo punto verrà richiesto il nome del disco o della partizione di hard disk nella quale installare i programmi di AmigaByte. Il valore prestabilito proposto da "Installer" è **Work:**, il nome standard della partizione di lavoro su hard disk. Chi non possedesse un hard disk e desiderasse installare i programmi su floppy dovrà clickare nel riquadro, cancellare la scritta *Work:* e scrivere il nome di un floppy **precedentemente formattato** (ad esempio **Empty:**, oppure Vuoto:). Importante: il nome deve essere scritto SENZA virgolette e seguito da due punti (ovvero Empty: e non "Empty" o "Empty:"). Ricordate inoltre di scrivere il NOME del disco e non del drive (cioè Empty: e non DF0:).

Clickando su Proceed verranno visualizzati, dopo qualche istante, i nomi di tutti i programmi contenuti nel disco di AmigaByte: occorre selezionare tramite il mouse quelli che si desiderano installare. I possessori di hard disk potranno tranquillamente selezionarli tutti, mentre coloro che effettuano l'installazione su floppy disk dovranno avere l'accortezza di selezionare soltanto quelli le cui dimensioni non superano lo spazio disponibile sul disco destinazione. Accanto ad ogni programma è indicata la dimensione (in kilobyte) richiesta.

Una volta terminata questa selezione, basterà fare click su **Proceed** ed inserire o togliere il disco di AmigaByte dal drive man mano che il programma "Installer" lo richiederà.

Al termine dell'installazione, il disco o la partizione selezionata come destinazione conterrà un cassetto chiamato AmigaByte: al suo interno troverete i cassetti e le icone dei programmi installati, pronti per l'uso.

Un'avvertenza: i programmi, la loro documentazione e le relative icone sono forniti così come vengono distribuiti dagli autori shareware, senza alcuna modifica. Se aprendo un cassetto non riuscite a vedere alcuna icona, provate a selezionare l'opzione **Mostrare Tutti i file** del menu **Finestre** del **Workbench**. Se clickando su un'icona appare un messaggio di errore che avverte che un certo programma non è stato trovato, controllate che il nome del **Programma Associato** (Default Tool) a quell'icona esista veramente e si trovi nel percorso indicato.

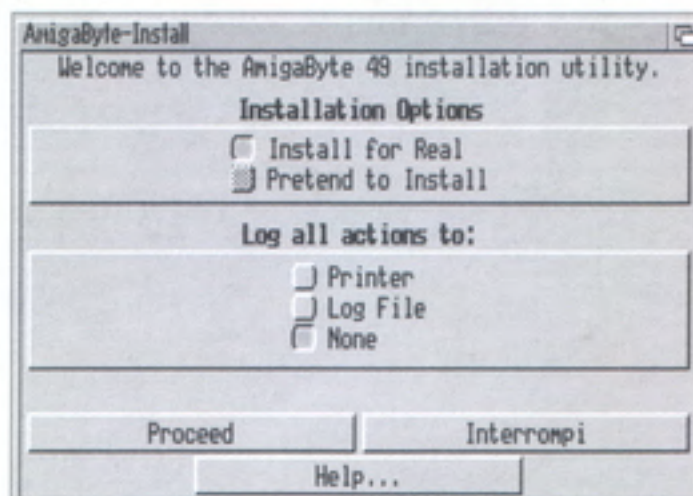
Nel caso abbiate difficoltà con l'installazione o il funzionamento di un programma potete farcelo presente e tenteremo (per quanto ci è possibile) di aiutarvi: il nostro servizio di consulenza tecnica telefonica risponde ogni **mercoledì pomeriggio** presso la redazione di AmigaByte dalle 15 alle 18, al numero 02-78.17.17. AmigaByte sostituisce qualsiasi dischetto il cui mancato funzionamento sia dovuto a **difetti di fabbricazione e/o duplicazione**. È sufficiente rispedire i dischetti difettosi alla redazione, allegando una lettera nella quale siano chiaramente specificate in stampatello le seguenti informazioni:

1) Nome, cognome ed indirizzo completo
3) Numero del dischetto (ad esempio AMIGABYTE 52).

Prima di rispedire il dischetto, accertatevi che i problemi non derivino da errori o inesattezze nel caricamento o nell'esecuzione dei programmi: in particolare, leggete sempre le istruzioni allegate per determinare se essi non richiedano particolari accorgimenti per il caricamento (espansioni di memoria, speciali librerie o font, versioni avanzate di sistema operativo, etc).

Gli errori di caricamento dovuti a difetti del supporto magnetico sono sempre segnalati da messaggi di errore di lettura dei dati, seguiti dalla dicitura "Read/Write error" o "Errore di lettura/scrittura".

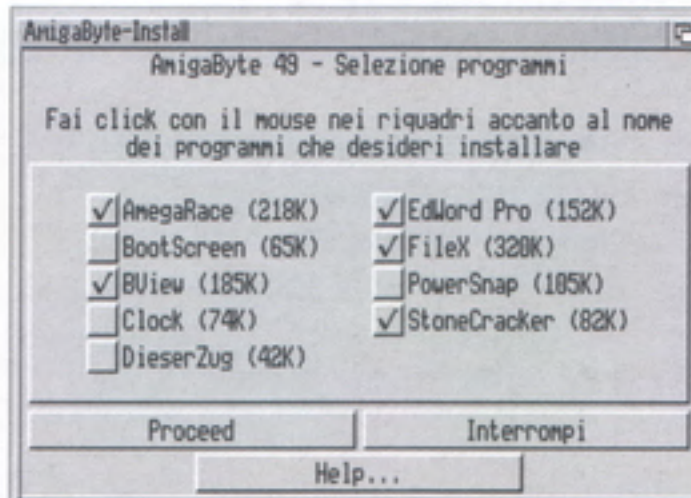
Ricordiamo che eventuali problemi di funzionamento e blocchi del sistema con la comparsa di messaggi di errore di tipo "Software Failure" sono relativi a problemi di carattere software e NON a difetti del dischetto.

Pertanto in questi casi la sostituzione del dischetto da parte nostra è inutile e non risolve il problema, che probabilmente è invece dovuto a qualche incompatibilità con la vostra configurazione hardware, a conflitti con programmi residenti in memoria o a scarsità di memoria.

1) così si presenta inizialmente la procedura di installazione dei programmi di AmigaByte

2) se il disco su cui installare i programmi si chiamasse "Vuoto" scriveremmo qui "Vuoto:"

3) le fasi preliminari dell'installazione: alcuni programmi vengono copiati in memoria

4) se una libreria esiste già abbiamo la possibilità di sovrascriverla oppure saltarne la copia

5) i programmi di utilità sono facoltativi ma se si ha spazio sul Workbench è meglio installarli

6) dopo la scelta dei programmi da installare, i dischi necessari saranno richiesti automaticamente

Possessori di Amiga 1200, avete mai desiderato vedere la vostra macchina eseguire i lavori più velocemente di un A3000? Siete stanchi di essere considerati utenti di "basso livello"? E' giunto il momento della vostra vendetta!

di Dario Pistella

BLIZZARD 1230-III: 40MHz!

La corsa al potenziamento dell'hardware del proprio computer è un fenomeno che ognuno di noi sa non poter mai avere fine; non passa molto tempo da quando "vitaminizziamo" il nostro compagno con espansioni di memoria, schede acceleratrici, schede grafiche e diavolerie di ogni tipo che già esce un programma in grado di mettere in crisi il nostro "mostro", che presumevamo inattaccabile. E' una poco piacevole sensazione, che investe tutti prima o poi: si pensi che sulle piattaforme DOS/Windows sono già usciti programmi (e anche molti giochi) che fanno fare brutte figure ai Pentium, ragion per la quale è stato necessario ricorrere rapidamente ai ripari con versioni più spinte di questo stesso processore (è appena uscito quello a 120 MHz).

I modelli di base dei computer sono quindi generalmente destinati a rimanere tali per poco tempo, quello necessario a subire le prime immancabili disillusioni.

Così, per tornare a noi, il discorso è valido anche per l'Amiga 1200, che nella sua versione di base ha delle ottime potenzialità rispetto al computer che era stato chiamato a sostituire, l'A500, ma non è sempre all'altezza degli applicativi che deve far girare, i quali nel frattempo, cogliendo al volo la scusa dell'aumentata potenza della macchina, ne hanno approfittato per incorporare nuove caratteristiche tali da soffocare il 68020.

Ciò di cui ormai si deve prendere atto è che i vari programmi di grafica, i wordprocessor, gli spreadsheet, i database (siamo buoni e non tocchiamo il discorso della grafica 3D) vengono ormai ideati e scritti più che altro per macchine che si presuppone gia espanse.

A poco vale il fatto che in alcuni dei pacchetti in circolazione si trovi anche una versione scritta per chi non ha espansioni di sorta, in quanto si sa perfettamente che si tratta di una specie di "contentino" per chi è rimasto indietro.

Non stiamo cercando di demoralizzare i neo-utenti di A1200, ma solo di spingerli verso nuove possibilità.

TRA LE TANTE SOLUZIONI...

Che fare, allora? Assodato che è ormai necessario aggiornarsi alla svelta, ci si pone il problema di effettuare una scelta sensata in un mercato che offre schede acceleratrici, espansioni RAM e amenità varie in grande quantita.

Innanzitutto è opportuno prendere atto delle proprie esigenze, onde potersi orientare verso la fascia di prezzo più conveniente.

Da parte nostra, abbiamo esaminato due schede acceleratrici con espansione di memoria, per chi desidera grandi prestazioni a prezzi non eccessivi. Si tratta delle **Blizzard 1230-III** a **40** e **50 MHz**, prodotte dalla **Advanced System & Software**, madre anche dell'ottima Blizzard 1220-4, recensita nel numero scorso della rivista.

LE DUE VERSIONI

Si tratta in sostanza di due schede piuttosto simili, che tratteremo infatti in maniera parallela.

La prima versione monta un processore **68EC030** a **40MHz**, ha un alloggiamento per una **FPU (68881** o la migliore **68882)** ed un secondo sito che permette di inserire moduli di Fast Ram **SIMM** a **72 pin**.

La seconda versione monta invece un processore **68030** a **50MHz** ed ovviamente ha i medesimi alloggiamenti per **FPU** e **SIMM 72 pin**.

Le due schede sono autoconfiguranti, non hanno bisogno di software di supporto e, una volta inserite nello slot di espansione interno del 1200 (accessibile tramite lo sportellino posto nella parte

AMIGA 1200 VOLA!

Il riassunto dei test effettuati mostra prestazioni migliori del 375% circa rispetto al 1200 in versione base per quel che riguarda le operazioni con interi e in virgola mobile, e un incremento più modesto, del 60% circa, per le operazioni grafiche (Blizzard a 40 MHz).

inferiore della macchina), sono già pronte a lavorare.

Prima di passare ai numeri, qualche parola sulle differenze principali tra i due prodotti.

Innanzitutto, come molti di voi avranno notato, c'è una netta differenza di velocità di clock nel passaggio da 40 a 50MHz. Questo fattore non è certo trascurabile e sarà meglio evidenziabile quando parleremo delle singole prestazioni.

Un altro aspetto che contribuisce ad elevare le prestazioni della versione a 50MHz è il modello di processore montato. Infatti, la presenza del 68030 (anzichè, del 68EC030) comporta la disponibilità della **MMU** a **50MHz**, la quale porta innegabili vantaggi nella gestione della RAM, conferendo alla macchina anche la possibilita di utilizzare la memoria virtuale, tramite appositi programmi (a patto di possedere un hard disk sufficientemente veloce).

Come si può arguire dalle caratteristiche tecniche, le due schede si rivolgono ad utenti con esigenze differenti.

Mentre la versione a 50MHz è stata pensata per chi pretende dal proprio 1200 prestazioni decisamente professionali, la versione a 40MHz si propone come un'ottima scheda di espansione e velocizzazione, superiore alla media ma qualche gradino più in basso rispetto alla "sorella".

Ed ora, dopo aver analizzato la parte tecnico-teorica, passiamo senza indugio alle prove sul campo. I test sono stati effettuati su un Amiga 1200, utilizzando i due più comuni programmi per i test hardware, ovvero "**AIBB 6.5**" e "**Sysinfo 3.23**".

Entrambe le schede sono state provate nella loro versione di base, senza FPU aggiuntive e con una SIMM da 4MB di FAST RAM, per cui sarà necessario tenere presente che i risultati teoricamente ottenibili sono superiori a quelli riportati in queste pagine.

ECCO I NUMERI

Iniziamo con il confronto dei dati forniti da "Sysinfo", notando innanzitutto che mentre il modello a 40MHz velocizza la macchina del **549%**, quello a 50MHz la porta addirittura ad un incremento di prestazioni del **688%**. Questi due dati ci forniscono un termine di paragone immediato tra le due Blizzard, facendoci notare una differenza di velocità pari al 25% in favore della 50MHz (come prevedibile).

E' inoltre molto interessante notare le differenze di prestazioni tra il 1200 con una Blizzard a 40 o a 50MHz e gli altri modelli di Amiga. Ci si rende ad esempio conto che un 1200 così equipaggiato mostra un incremento di circa il **50%** rispetto ad un Amiga 3000 e migliora sensibilmente anche i risultati di un Amiga 4000.

Passiamo ora ai risultati ottenuti da "AIBB". Innanzitutto è da notare, come già sottolineato in precedenza, la differenza di processore montato, ovvero il 68EC030 per la versione a 40MHz contro il 68030 con MMU per la versione a 50MHz. Risulta buono anche l'indice di latenza relativo all'accesso alla memoria FAST, uguale per entrambe e fissato a **6.1**.

Uno dei test che sicuramente rendono maggiormente l'idea della velocità ottenuta tramite le Blizzard è quello del **Sort**. Il miglioramento rispetto ad un 1200 in versione standard è del **436%** con la versione a 40MHz e del **545%** con quella a 50.

A conferma di quanto ottenuto con "Sysinfo", anche da queste due cifre potete notare che la differenza di velocità tra le due schede si attesta sempre intorno al **25%** in favore della versione a 50MHz.

I risultati più interessanti sono però quelli relativi al riassunto comparato di tutti i test.

Le due tabelle sono divise in tre voci: operazioni con interi, operazioni gra-

BLIZZARD 1230-III 40MHZ

PRODOTTO:
Blizzard 1230-III 40Mhz

PRODUTTORE:
Advanced Systems & Software

DISTRIBUTORE:
DB-Line srl, V.le Rimembranze 26/c, Biandronno (VA), Tel. 0332/819104, FAX 0332/767244

PREZZO:
Senza RAM nè FPU lire 596.000.

DOTAZIONE/MANUALI	**90%**
PRESTAZIONI	**85%**
AFFIDABILITA'	**97%**
FACILITA' D'IMPIEGO	**95%**
PRESTAZIONI/PREZZO	**70%**

REQUISITI H/S:
Amiga 1200

PREGI:
Il sensibilissimo incremento globale di velocità della macchina. L'impiego di comuni SIMM a 72 pin. L'elevata affidabilità. La semplicità di installazione.

DIFETTI:
Il riscaldamento a cui va incontro il prodotto dopo un certo periodo di funzionamento.

GLOBALE 90%

fiche ed operazioni in virgola mobile (floating point).

Per le operazioni con interi è molto interessante notare che con la scheda a 40MHz le prestazioni sono paragonabili a quelle di un 4000, mentre con la versione a 50MHz queste ultime sono ampiamente superate. Il confronto con il 1200 in versione base fa naturalmente impallidire, con incrementi dal **375%** al **470%**.

Anche in questo caso la differenza di prestazioni tra le due schede è del **25%** circa.

Per quanto riguarda la parte grafica, il discorso è leggermente diverso, essendo limitato l'effetto che queste schede hanno in questo campo (dato che, come tutti sanno, su Amiga esistono chip dedicati per il trattamento dei dati grafici).

In questo caso l'aumento di prestazioni rispetto al 1200 va dal **60%** al **74%**, con differenza relativa tra le due schede pari all'**8%**, a significare che in questo caso le due versioni sono più o meno equivalenti.

Torniamo invece al 25% di differenza quando parliamo delle operazioni in virgola mobile: qui si ha un incremento del **374%** per la 40MHz e del **469%** per la 50MHz, sempre nei confronti di un 1200 standard.

Come già detto in precedenza, è utile ricordare che le schede da noi provate non erano equipaggiate con FPU, la quale potrebbe consentire un notevole ulteriore miglioramento, essendo questa un'unità dedicata a tale tipo di operazioni.

Amiga Intuition Based Benchmarks — Version 6.5 Copyright (1993) LaMonte Koop

Performance Graph — System Combined Evaluation Indices

Against	Integer	Graphics	Floating Point
A600-NF	11.02	4.00	9.91
A1200-NF	4.78	1.74	4.69
A3000-25	1.87	1.63	1.03
A4000-40	1.22	0.56	0.31

Indices given reflect a combined average of tests in each category against the displayed comparison systems. Higher = better performance with 1.0 signalling equal performance levels.

CPU Type: 68030 FPU Type: NONE MMU Type: 68030
CPU Clock: 50.0 MHz

Nel quadro finale relativo alla Blizzard a 50MHz spicca la superiorità nelle operazioni su interi rispetto ad un Amiga 4000!

Anche se i numeri sono sempre in grado di fornire un'impressione abbastanza chiara e precisa delle prestazioni, è importante dare anche un'idea di come queste due Blizzard possano cambiare la nostra vita nelle piccole attività quotidiane.

Inutile dire che tutte le operazioni normalmente svolte vengono velocizzate in maniera rilevante. In particolare, abbiamo provato entrambe le schede con programmi di *morphing*, di rendering, di grafica in generale, e i risultati sono stati veramente sorprendenti.

In molti casi si sono avuti aumenti di velocità di elaborazione variabili dal **300%** al **400%** circa, a seconda della scheda installata.

In termini pratici, se avviate un rendering che impegnerebbe il vostro Amiga 1200 inespanso per 20 minuti, con la versione a 50MHz ne basteranno... 5! Niente male, non c'è che dire!

Anche le operazioni svolte con i più comuni wordprocessor, dotati di vocabolario, sono risultate enormemente più veloci.

IN DEFINITIVA

Come gia si diceva all'inizio, le due schede sono state pensate per esigenze diverse.

Da una parte c'è chi pretende il massimo dal proprio 1200, a tutti i livelli, mentre altri si accontentano (o devono accontentarsi) di un minore incremento di prestazioni, ma pur sempre significativo: in entrambi i casi, le due schede rispondono con slancio alle aspettative dell'utente.

C'è un solo piccolo difetto da segnalare, che comunque, nelle prove effettuate, non ha portato a nessun problema: in condizioni di lavoro normali, dopo qualche ora di funzionamento, si ravvisa un deciso aumento di calore sulle schede.

Come già detto, questo non ha portato problemi nell'uso, nè dovrebbe provocarne se si pone attenzione ad areare in qualche modo la zona in cui si trova il computer. Le schede acceleratrici dell'ultima generazione montano una venotlina incorporata, e forse questo avverrà in futuro anche con le Blizzard. Il consiglio è comunque quello di lasciare aperto lo sportellino nella parte bassa di Amiga, in corrispondenza dello slot di espansione, ed eventualmente, per una maggior sicurezza, di procurarsi una miniventola da processore che consenta di disperdere il calore che si accumula durante l'uso.

BLIZZARD 1230-III 50MHZ

PRODOTTO:
Blizzard 1230-III 50MHz

PRODUTTORE:
Advanced Systems & Software

DISTRIBUTORE:
DB-Line srl, V.le Rimembranze 26/c, Biandronno (VA), Tel. 0332/819104, FAX 0332/767244

PREZZO:
Senza RAM nè FPU lire 767.000.

DOTAZIONE/MANUALI	**90%**
PRESTAZIONI	**95%**
AFFIDABILITA'	**97%**
FACILITA' D'IMPIEGO	**95%**
PRESTAZIONI/PREZZO	**70%**

REQUISITI H/S:
Amiga 1200

PREGI:
L'eccezionale accelerazione del sistema rispetto ad un A1200 di base; la presenza della MMU; l'impiego di comuni SIMM a 72 pin.

DIFETTI:
Il riscaldamento della scheda causato dalla sua prolungata utilizzazione.

GLOBALE 94%

ADORAGE

Un programma per il DeskTop Video dotato di un set di effetti molto valido, ma rovinato dalla scadente documentazione e da una confusa organizzazione generale.

di Calimero

Il numero di persone che utilizzano Amiga per scopi di videotitolazione ed effetti video ("desktop video") è elevatissimo e, fatto ancora più importante, buona parte di questa quota è costituita da professionisti. E' naturale quindi che, in un mercato vivo e ricettivo, le software house siano spinte a realizzare pacchetti sempre migliori per superare la concorrenza opposta dalla grande offerta di prodotti analoghi; chi ne beneficia è chiaramente l'utente finale, che può contare su programmi caratterizzati da un rapporto qualità prezzo sempre più competitivo. Ecco perchè per Amiga i buoni generatori di effetti video non si contano più, tanto che ormai è raro rimanere delusi da uno qualsiasi di essi.

Nel numero 53 della rivista abbiamo trattato l'ottimo "X-DVE" della italiana Class-X, ora è la volta di "**Adorage**", frutto delle menti della tedesca **proDAD**, della quale abbiamo già provato, in passato, anche "ClariSSA".

In effetti le somiglianze tra i due programmi non sono poche: è vero, il primo si occupa di DTV e l'altro di operare conversioni di formato tra animazioni generiche ma, per dirne una, sfruttano entrambi lo stesso formato di salvataggio dei dati (**SSA**, **Super Smooth Animation**) e quindi questi ultimi possono essere scambiati dai due programmi per sfruttare, di volta in volta, le superiori capacità di ciascuo di essi nel proprio settore specifico.

A destra: ***il riquadro per la delimitazione dell'area da sottoporre all'applicazione dell'effetto desiderato.*** *In basso a sinistra:* ***il medesimo schermo di selezione in "negativo", per poter riconoscere meglio alcuni colori in presenza di determinati accostamenti cromatici.***

DOTAZIONE, REQUISITI ED INSTALLAZIONE

La robusta confezione contiene tre dischi (uno per il programma e due per alcune immagini e animazioni dimostrative), un manuale (che include un "addendum") ed una cartolina di registrazione. Il manuale appare subito molto "sottile" ed in effetti è tutto tranne che chiaro ed esaustivo (a volte addirittura si contraddice); molti degli effetti più interessanti del programma (o alcune loro varianti) non sono coperti nè dalle spiegazioni analitiche nè dal tutorial; nemmeno quest'ultimo è bene impostato (al termine degli esempi non si prova la sensazione di aver imparato molto sui meccanismi operativi).

Il programma si accontenta di **1 MB** per partire, ma ovviamente ne sono necessari ben di più per lavorare su progetti estesi; il manuale, a tale proposito, ne raccomanda almeno **quattro**, così come consiglia un hard disk, anche se non lo etichetta come indispensabile (in teoria, in pratica fareste bene ad averne anche più di uno...).

I dati manipolati vengono memorizzati unicamente nella memoria **Fast** (a parte nel momento in cui si impone la loro visualizzazione, evidentemente), per cui **512 K** di memoria **Chip** bastano e avanzano. Per quanto concerne il Kickstart, croce di molti utenti di ver-

sioni preistoriche a corto di fondi per l'upgrade ad una versione più degna, ci sono buone notizie: basta la versione **1.2**. Tuttavia, se si vogliono sfruttare i modi grafici **ECS** occorre avere almeno (oltre al chip set, è ovvio) la versione **2.0**, mentre a chi brama i modi video **AGA** serve almeno il **3.0** (e l'AGA stesso, meglio ricordarlo).

QUALE MONITOR?

Riassumendo: un Amiga 500 standard con 512 K di memoria Chip ed un'espansione interna che aggiunge 512 K di memoria Fast (anche se non è realmente tale in quanto si tratta della "SlowFastMem"), nonchè dotato di Kickstart 1.2, può far funzionare "Adorage"; macchine più potenti garantiscono solo prestazioni migliori in termini di velocità e capacità di elaborazione, ma non aggiungono nessuna funzione preclusa agli utenti meno dotati dal punto di vista hardware.

Una curiosità: mentre per quanto riguarda il computer sembrano utilizzabili tutti o quasi i modelli, non altrettanto accade per i monitor. Infatti, i possessori di una scheda **Flicker Fixer** e di un monitor **MultiScan** o **VGA** farebbero meglio a metterli entrambi da parte (solo quando usano "Adorage") in favore di un più comune monitor **PAL** da **15 KHz**. Perchè questo? Perchè il sistema di animazione adottato dal programma si basa sul principio dello sfruttamento dell'interlacciamento video del segnale PAL per implementare (ingegnosamente, non c'è che dire) una sorta di "double buffering hardware": mentre metà della schermata viene visualizzata, in un semiquadro della durata di 1/50 di secondo, l'altra viene generata dal programma e dal computer senza soffrire di problemi per sfarfallamenti (che non hanno nulla a che vedere con l'interlacciamento) o per altri antiestetici effetti, in quanto la sua visualizzazione viene ritardata e sincronizzata con l'apparizione del secondo semiquadro: una volta tanto l'interlacciamento serve a qualcosa! Questo però significa anche che una scheda deinterlacciatrice in combinazione con un monitor VGA o MultiScan, eliminando l'effetto interlacciato, visualizza contemporaneamente entrambi i semiquadri, sia quello terminato che quello ancora in fase di costruzione, provocando sfarfallamenti e incongruenze di quadro tra i due.

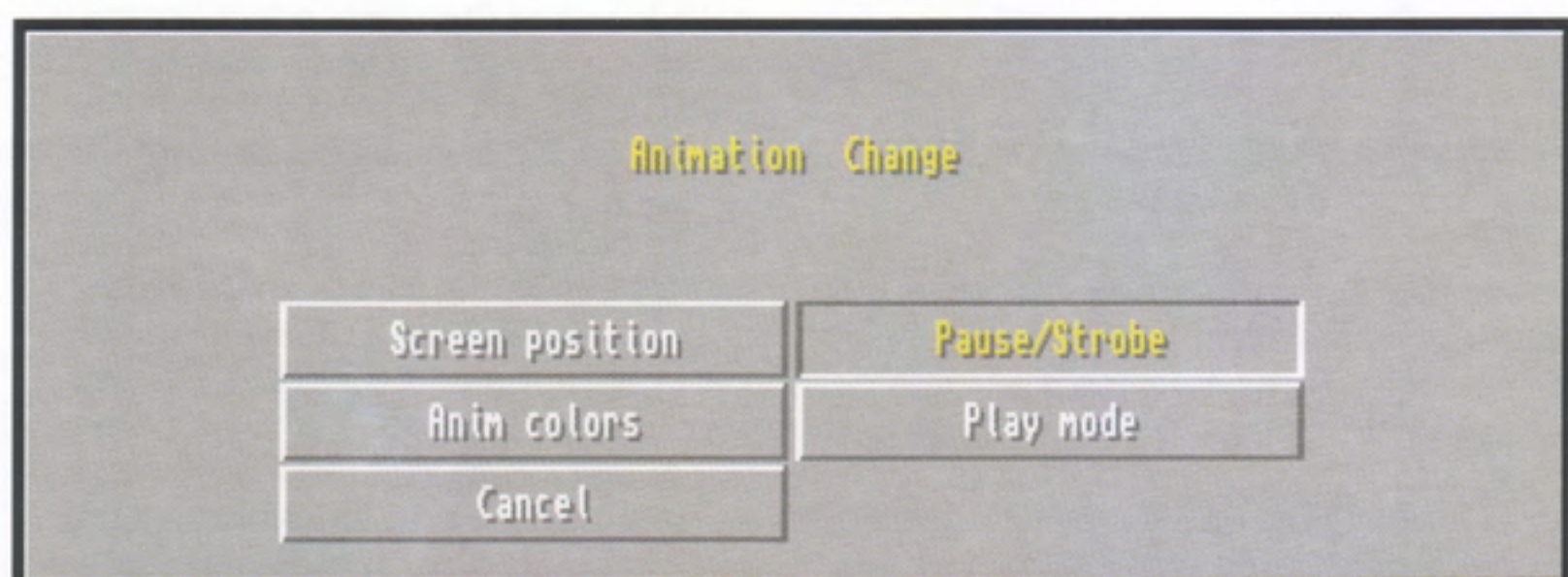
Infine, la proDAD raccomanda lo acquisto di un *genlock* per sfruttare appieno il programma, evidentemente rivolgendosi ai professionisti (quasi gli unici ad essere interessati a prodotti di questo tipo).

L'installazione su hard disk è un poco inusuale ma non pone difficoltà una volta lette le istruzioni del manuale.

IFF CONTRO SSA

Le differenze che intercorrono tra i formati **IFF** e **SSA** sono molto sostanziali. Mentre il vantaggio nell'utilizzare il primo risiede quasi unicamente nella sua larga diffusione e quindi nelle implicite garanzie di compatibilità dei propri lavori, è anche vero che esso è ormai datato per gli standard di velocità ed occupazione della memoria attuali, soprattutto quando sono coinvolti grossi cambiamenti di scena da un fotogramma all'altro.

Proprio questi ultimi sono invece i cavalli di battaglia del formato SSA; ricordiamo che questo acronimo sta per "Super Smooth Animation", "animazione super fluida", unita ad un elevato grado di compressione dei dati per non riempire troppo velocemente il vostro hard disk.

Ancora, effetti collaterali quali il lampeggiamento ed i rallentamenti, che avevano luogo nelle animazioni IFF quando queste non riuscivano a mantenere il passo necessario nella successione dei fotogrammi, sono banditi dal regno SSA. Ovviamente non sarà possibile visualizzare 50 fotogrammi al secondo in 32 colori ed in *Full Motion Video* su un modesto Amiga 500, in quanto anche con "Adorage" i risultati sono influenzati in gran parte dalla potenza elaborati-

***In alto a sinistra:* il menu principale di "Adorage".**
***A sinistra:* in questo schermo possiamo apportare modifiche ad animazioni calcolate in precedenza.**

va del proprio hardware, tuttavia si possono ottenere risultati irraggiungibili dall'ormai pensionabile **ANIM** (IFF). Abbiamo già avuto modo di apprezzare le qualità del formato SSA nel numero 51 della rivista, quando abbiamo provato il programma gemello di "Adorage", "ClariSSA", interamente dedicato alla conversione di animazioni dal formato IFF ANIM al formato SSA.

In basso: tutte le opzioni disponibili riguardanti animazioni già preparate. In fondo alla pagina: le preferenze generali del programma, attivabili con il gadget "???". Con "???" vengono identificati anche altri due gadget aventi funzioni diverse: una dimostrazione della scarsa pulizia dell'interfaccia di lavoro.

Edit animation

Play | Change | File | Delete | Effect | Cancel

CLARISSA E ADORAGE

"Adorage" utilizza le stesse routine di formato anche se, a detta del manuale, "ClariSSA" garantisce un **40%** di velocità in più anche rispetto a quest'ultimo. Se dunque le vostre animazioni dovessero cominciare a rallentare anche con "Adorage", sarebbe conveniente "trattarle" ancora con "ClariSSA" per spingere ancora più in là i limiti di velocità e fluidità delle sequenze animate che è possibile realizzare.

A causa della filosofia seconda la quale è strutturato, il formato SSA può lavorare solo con immagini interlacciate aventi un minimo di **512 linee**. Inoltre, non sono supportate animazioni composte da un singolo fotogramma.

E' ORA DI LAVORARE

"Adorage" opera solo con **immagini bitmap**: non gestisce font, di nessun tipo, quindi, se pure rimane possibile aggiungere titoli in fase di post-produzione video, ciò deve essere fatto mediante ricorso a immagini bitmap, rigorosamente in formato **IFF** (e, di quest'ultimo, non è sfruttabile il modo video HAM che, secondo i programmatori, poco si presta a determinati effetti video). Con un espediente, inoltre, è possibile utilizzare anche i **brush**.

Caricato il programma appare il menu principale, che ora descriveremo nei dettagli.

LO SCHERMO PRINCIPALE

Lo schermo principale è suddiviso, a livello logico, in quattro aree maggiori, all'interno delle quali trovano posto tutte le opzioni raggruppate per analogia di funzioni. Una striscia in fondo allo schermo viene impiegata dal programma per comunicare all'utente messaggi vari sullo stato delle operazioni.

Le aree sono quindi **Effect**, **Script**, **Animation** e **Option**. Vi sono poi altre opzioni di carattere generale che non rientrano nelle sfere di competenza delle quattro aree, quindi sono poste al di fuori di esse. Prima di esaminare una per una le funzioni delle quattro aree e quelle rimanenti, premettiamo alcune informazioni di carattere generale.

Iniziamo dicendo che dal menu principale si diramano diversi **sottomenu**, rappresentati ognuno da uno schermo separato. Ciò è vero in particolare per quanto riguarda gli effetti selezionabili: dopo aver indicato quale si desidera utilizzare, si passa attraverso una serie di schermate che permettono di aggiustare e regolare finemente il suo comportamento.

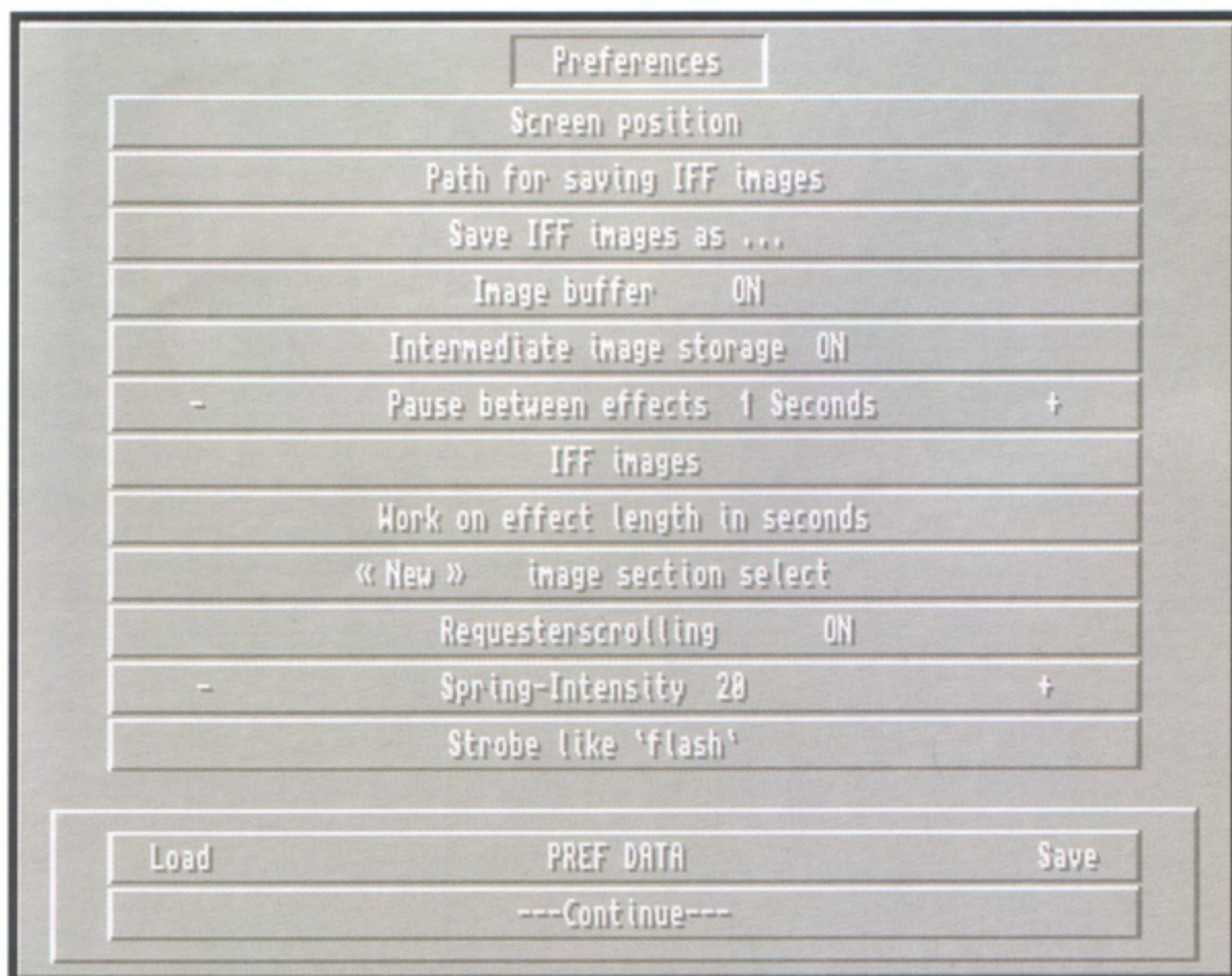
Anche per le opzioni delle altre aree, seppure in minor misura, vale questa regola: ci si muove da uno schermo all'altro avendo sempre la possibilità di ritornare sui propri passi.

UTILIZZAZIONE DEL MOUSE

Le selezioni hanno sempre luogo tramite il mouse: le varie opzioni a disposizione vengono generalmente presentate sotto forma di liste nelle quali indicare la propria scelta. Ma non si utilizza il mouse solo per muoversi in queste liste: vi è infatti un passaggio, praticamente obbligatorio, in cui occorre definire manualmente l'area di intervento dell'effetto selezionato, intesa come la porzione di schermo che verrà interessata dall'applicazione dell'effetto stesso. Ad aree maggiori corrispondono normalmente risultati più spettacolari, ma anche tempi di calcolo ed occupazione di memoria (sia RAM che di massa) maggiormente dilatati.

PROVARE PER CREDERE

Ancora, ogni effetto può essere "provato" prima che "approvato": ciò significa che, precedentemente all'avvio della gran mole di calcoli che darà corpo ad esso, sarà possibile averne una *pre-*

Preferences
Screen position
Path for saving IFF images
Save IFF images as ...
Image buffer ON
Intermediate image storage ON
- Pause between effects 1 Seconds +
IFF images
Work on effect length in seconds
« New » image section select
Requesterscrolling ON
- Spring-Intensity 20 +
Strobe like 'flash'
Load PREF DATA Save
---Continue---

view poco raffinata ma comunque efficace ed indicativa del comportamento che esso avrà nella sua resa finale.

Procediamo allora con la descrizione delle quattro aree.

AREA EFFECT

All'interno di questa zona trovano posto le icone che rappresentano, in modo graficamente intuitivo, tutti gli effetti disponibili.

Per attivare un effetto, nonché per avere accesso a tutti i suoi parametri di regolazione, è sufficiente clickare con il tasto sinistro del mouse sull'icona desiderata. Al di sotto della lista degli effetti veri e propri troviamo sue "sotto-aree" di controllo.

La prima, **Sequence**, serve a specificare quale fotogramma di un'animazione dovrà costituire il primo della sequenza che si vuole calcolare, il numero di fotogrammi o di secondi per i quali si dovrà protrarre un effetto, ed eventualmente ad aggiungere un effetto stroboscopico all'intera sequenza.

La seconda sotto-area, **Direction**, stabilisce se l'effetto dovrà aver luogo in entrata o in uscita dallo schermo.

AREA SCRIPT

Gli **script** rappresentano un intelligente sistema per salvare i propri lavori, anche lunghi, senza sottrarre molto spazio nell'hard disk. Ciò si concretizza nel fatto che, anziché salvare un'animazione calcolata e quindi tutti i suoi fotogrammi, "Adorage" salva soltanto un file di istruzioni che contiene informazioni su come ricostruire l'animazione in oggetto. Quando viene caricato un file script, il programma ne interpreta le istruzioni e rielabora l'animazione così come era stata realizzata in precedenza prima del salvataggio dello script. L'unico limite all'uso degli script, peraltro di non poca rilevanza, è l'impossibilità di includere più di due effetti nello script stesso (e sono un po' pochini), quello di ingresso e quello di uscita; inoltre, quest'ultimo deve anche sottostare ad altre restrizioni.

La procedura per registrare uno script è molto semplice: si attiva l'effetto desiderato come di consueto dopo aver attivato l'opzione **Kind of start**, si operano le selezioni desiderate, che verranno accuratamente registrate, e, una volta completato il tutto, si calcola l'intera sequenza con il gadget **Start...**. Nel caso volessimo che il nostro script abbia anche un effetto di chiusura, occorre ricordarsi che il primo effetto, quello di apertura, deve essere calcolato in modo **Test**. Ogni script può essere cancellato dalla memoria, sia nella sua interezza che solo limitatamente al suo effetto di chiusura.

Infine, appositi gadget consentono di caricare e salvare uno script, nonché di avere informazioni dettagliate sugli effetti che lo compongono.

***A sinistra:* il logo della proDAD in fase di "costruzione" per mezzo di un effetto. *In basso:* lo schermo riassuntivo delle immagini presenti in memoria, sia in primo piano che in background, comprensivo delle informazioni sul loro formato e sulla quantità di RAM a disposizione.**

System overview

Foreground image :

Image - Name : ADORAGE-Disk:Images/Logo_IFF
Screen - Format : 640 x 512 : 8 Colors
Image - Format : 640 x 512
Memory needed : 122880 Byte
View mode : HIRES LACE
Buffer

Background image :

Image - Name : DF0:Images/Logo_IFF
Screen - Format : ----------------------
Image - Format : ----------------------
Memory needed : ----------------------
View mode : ----------------------

Memory management :

CHIP - MEM free : 833560 FAST - MEM free : 9452992

Last save :

Buffer

AREA ANIMATION

Quest'area presiede alla modificazione delle animazioni già calcolate in modo SSA. Descriviamo ora le opzioni disponibili una volta selezionato il gadget **Control**.

Play esegue l'animazione calcolata: verrà aperto uno schermo riportante il primo fotogramma dell'animazione, quest'ultima in attesa della pressione del tasto sinistro del mouse per avviarsi.

Change permette di modificare la posizione di determinati oggetti sullo schermo, di alterare gli intervalli esistenti tra le varie sequenze, di cambiare la palette di alcuni frame secondo il modello **RGB** (utile nel caso si possegga un gelock, nell'utilizzazione del quale, in combinazione con un programma di effetti video, potrebbero verificarsi accostamenti di colori o sovraimpressioni poco indovinati) e di impostare il modo in cui l'animazione verrà eseguita (si può scegliere se ripeterla continuamente o meno, ecc.).

File carica, salva o cancella un effetto.

Script overview

Start effect

Effect - Name	:	Realtime-effect
Length of effect	:	1
Direction of effect	:	Backward
Background image	:	No
Position of rectangle	:	217, 135 ; 442, 395
Position of center	:	0, 0
displacement	:	0, 0 Foreground Pic.

Pause between Effects 1 Seconds

End effect

Effect - Name	:	SSA-effect
Length of effect	:	1
Direction of effect	:	Forward
Background image	:	No
Rectangle - Position	:	0, 0 ; 0, 0
Center - Position	:	0, 0

***A sinistra:* lo schermo che presenta tutte le informazioni riguardanti lo script in lavorazione.**
***In basso:* dopo aver selezionato un effetto dal menu principale si apre questo primo schermo in cui si possono specificare i parametri di operatività dell'effetto medesimo. Come si può osservare, le varianti non mancano.**

E' inoltre possibile collegare tra loro varie animazioni mediante l'opzione **Append**. Tuttavia, le animazioni possono essere legate tra loro solo se condividono la stessa palette di colori e la stessa risoluzione (in poche parole, il medesimo modo video).

Delete cancella un'intera animazione od un singolo effetto a scelta.

Effect permette di generare "al volo" un nuovo effetto, senza dover tornare al menu principale per sceglierne uno.

Cancel riporta al menu principale. Nell'area, di fianco al gadget Control, ve ne è un altro che visualizza tutte le informazioni riguardanti l'animazione correntemente in lavorazione.

AREA OPTION

La prima opzione di quest'area chiude lo schermo Workbench per risparmiare i consueti **40 KB** circa.

Background consente di collocare un'immagine come fondale per l'effetto principale, onde ottenere magari transizioni di vario tipo: le immagini devono condividere lo stesso modo video.

Test, come discusso in precedenza, è un metodo "grezzo" di visualizzazione dell'animazione: esso permette cioè di farsi un'idea di come risulterà la sequenza finale senza doversi necessariamente sottoporre ai più o meno lunghi tempi di calcolo richiesti. Ciò è reso possibile dal fatto che viene calcolato solo un fotogramma su di un certo numero, onde dare all'utente idea della posizione e dello stato degli oggetti in ogni singolo momento, ma senza visualizzare il tutto con quella fluidità che è necessaria solo al momento dei ritocchi finali. In pratica, è la stessa animazione che si avrebbe con il tradizionale metodo SSA, ma molto meno fluida per alleviare considerevolmente i calcoli e rendere subito l'idea del risultato finale.

I RESTANTI GADGET

Vi sono infine ancora tre opzioni che, non rientrando in nessuna delle categorie descritte, sono state poste all'esterno dell aree trattate. Il gadget **???** visualizza importanti informazioni riguardanti la configurazione del sistema, la dimensione dei vari buffer allocati dal programma ed altri parametri operativi.

Ado-Prefs imposta le preferenze di programma e **Quit** termina l'esecuzione dello stesso.

Non vi è molto altro da dire sulla filosofia di lavoro di "Adorage", anche perchè quasi tutti i programmi di DTV ne spartiscono una comune oltre la quale non ci si allontana mai più di tanto; ciò che varia da pacchetto a pacchetto è più che altro la qualità degli effetti messi a disposizione, intesa come combinazione di bellezza grafica e velocità di esecuzione in tempo reale.

IL MEGLIO DI ADORAGE

La qualità degli effetti, senza dubbio, è il requisito primario in un programma di DTV. Prima di addentrarci nel merito, segnaliamo che ogni effetto può essere salvato e ricaricato in futuro, nonchè agganciato in coda ad un altro (a patto però che condividano il modo video e la palette dei colori).

Gli effetti di base disponibili sono sedici, ma le varianti su cui possono contare ne estendono così tanto la versa-

»ALT«

Rotation Angle:360 Tilt Angle:70

A - Plane - B		Helix	Comet
very coarse	very coarse	very coarse	very coarse
coarse	coarse	coarse	coarse
medium	medium	medium	medium
fine	fine	fine	fine
very fine	very fine	very fine	very fine
ultra	ultra	ultra	ultra
* Para *	* Para *	* Para *	* Para *
** Cancel **	* Spring *		

Il contenuto della directory "Adorage" una volta che il programma è stato installato su hard disk. A questo proposito va detto che la procedura di installazione può causare qualche guaio se si tenta di installare il programma senza aver prima letto a riguardo le istruzioni del manuale.

tilità che sembrano molti di più. Inoltre, ricordiamo che ognuno ha due modi di impiego, rispettivamente in entrata e in uscita: il comportamento cambia radicalmente (praticamente diventa l'opposto) a seconda del modo selezionato.

Abbiamo allora effetti di frammentazione, di bruciamento, di scomposizione caotica in tasselli, di mosaico, di movimento, di "finestra", di onde, di vento, di rotolamento e di "mulinello".

L'ANGOLO DELLE LODI...

Ognuno di essi è realizzato ottimamente e la fluidità di movimento è realmente garantita dal formato SSA; è infatti quest'ultima la caratteristica che più colpisce degli effetti di "Adorage", indipendentemente dalla loro complessità intrinseca: purtroppo le immagini non possono rendere giustizia alla morbidezza del loro movimento.

Nel provarli uno per uno risiede la parte più divertente dell'utilizzazione del programma, tanto che non potrete fare a meno di perdere almeno una mezz'oretta per vederli prima di mettervi a lavorare seriamente; inoltre, a differenza del resto delle spiegazioni, i commenti del manuale sugli effetti sono molto completi e dettagliati, per cui non vi sono problemi ad ambientarsi velocemente con ognuno di essi. E' anche presente in fondo al libretto una sezione di consigli e suggerimenti vari per trarre il massimo delle prestazioni dal loro impiego.

Il principale pregio del programma è costituito senza dubbio dalla quantità e, soprattutto, dalla qualità degli effetti messi a diposizione, in particolare per quanto riguarda la fluidità di esecuzione. Quest'ultimo fattore ci porta quindi a parlare ancora una volta del formato SSA, che è quindi il reale artefice della bontà dei lavori finiti; esso, come già scritto a proposito di "ClariSSA", ci ha impressionati favorevolmente per la fluidità con cui riesce a tener testa anche a situazioni discretamente impegnative (non aspettatevi miracoli in Full Motion Video, ovviamente); altrettanto positivo è il giudizio sugli ingombri su hard disk ed in memoria dei file di animazione generati.

...E QUELLO DELLE CRITICHE

Al di là dei pregi evidenziati, il programma non dimostra una struttura sempre all'altezza del suo compito. Sarà forse che il manuale (se escludiamo la sezione relativa alla descrizione degli effetti, molto completa) ci ha mal dispositi già in partenza (vi sono ben poche corrispondenze tra quanto è scritto e quanto si vede a video), fatto sta che l'interazione con l'interfaccia grafica ci sembra disordinata e soggetta a frequenti errori. In particolare la disposizione logica dei gadget, anche se magari dalla descrizione sarà sembrata ordinata e razionale, è molto confusa: il tempo medio di ricerca della funzione desiderata è fastidiosamente alto; complice di ciò è anche il fatto che funzioni completamente diverse possiedono lo stesso nome (e a poco vale che siano poste in aree diverse), per cui c'è più di una funzione chiamata "Control" o "Start" che non si riesce subito a capire cosa controlli o determini: sarebbe bastato allungarne i nomi rendendoli un po' più descrittivi.

Insomma, se si sopportano questi fastidi e si impara ad utilizzare "Adorage" si otterranno risultati altamente professionali, al vertice della categoria, quindi l'unico nostro consiglio è di non lasciarsi scoraggiare dal fuorviante manuale e, al limite, provare e riprovare da soli ad impardonirsi del programma.

I RISULTATI DEL NOSTRO TEST

PRODOTTO:
Adorage 2.02 AGA

PRODUTTORE:
proDAD Huber & Burkharth,
Feldelestraße 24, 78194
Immendingen, Gemania,
Tel (07462) 6903, Fax (07462) 7435

DISTRIBUTORE:
Non disponibile

PREZZO:
Non disponibile.

REQUISITI H/S:
Kickstart 1.2 o superiore e 1 MB di RAM.

PREGI:
L'eccellente qualità e varietà degli effetti inclusi nel pacchetto. L'efficiente utilizzazione della memoria. Le potenti routine di compressione dei dati.

DIFETTI:
La manualistica sembra stata scritta frettolosamente, a giudicare dai risultati, e aiuta ben poco a comprendere i meccanismi del programma. L'organizzazione delle funzioni è assai migliorabile.

DOTAZIONE/MANUALI	**55%**
PRESTAZIONI	**88%**
AFFIDABILITA'	**90%**
FACILITA' D'IMPIEGO	**75%**

GLOBALE 83%

ACQUISTI IN VISTA

Spett.le Redazione, mi chiamo Antonio e vengo dalla Sicilia, precisamente da Carlentini (SR), e vi scrivo perchè vorrei porvi delle domande. Posseggo un A600 con 1 MB di RAM e mi sarebbe utile sapere verso quale marca e modello di hard disk mi converrebbe orientarmi. Gradirei anche avere qualche informazione su modem e CD-ROM onde potermi orientare per un acquisto; in particolare per quanto riguarda i primi, un CD per PC può funzionare su Amiga?

Un'ultima domanda: come mai il disco allegato alla rivista contiene programmi compressi da installare su dischi o hard disk? La procedura richiesta mi causa notevoli problemi, potreste aiutarmi?

Antonio Sferazzo, Carlentini (SR)

Indicarti una marca od un modello di hard disk precisi è per noi impossibile, non sapendo di quale capacità vorresti acquistarlo nè quanto saresti disposto a spendere. Ti raccomandiamo solo di comprare un drive IDE: in questo modo potrai sfruttare il controller che già possiedi all'interno del computer senza spese aggiuntive. Inoltre, se decidi per un modello interno preparati a spendere, a parità di capacità, cifre più elevate rispetto a quelle richieste per quelli esterni da 3.5". In alternativa, puoi dotarti di un kit come SIMULA, recensito in questo numero, che consente di utilizzare hard disk da 3.5" con A600: la spesa vale i vantaggi che otterresti in termini di possibilità di montare hard disk meno costosi e molto più capienti.

Il discorso è analogo anche per quanto riguarda i modem ed i CD-ROM: tante sono le marche e i modelli, quindi tutto dipende dalle tue esigenze. Qualche indicazione di massima: assicurati che il modem sia "Hayes compatibile" e tieni presente, per evitare "fregature", che i modem attuali arrivano fino a 28.800 bit al secondo di velocità di trasmissione/ricezione: occhio quindi alle offerte troppo allettanti, per non prendere apparecchi ormai obsoleti.

Anche nel caso del lettore CD ti conviene mantenerti sullo standard IDE, per evitare la spesa per un controller SCSI: ricorda anche che i lettori SCSI sono più costosi dei loro "parenti" IDE e che non vi è motivo di volerne uno di tipo SCSI se non per questioni di "trasportabilità" da un computer all'altro. Ribadiamo anche il concetto per cui un CD di dati per PC può essere letto da un Amiga dotato di lettore, a patto naturalmente di avere un programma che supporti il formato in cui sono memorizzati i dati. I programmi, invece, non possono funzionare, quindi se sognavi di far andare "Doom" su Amiga devi disilluderti!

Il motivo per cui i nostri programmi su disco sono compressi è che questo sistema ci consente di includerne un maggior numero. Se hai problemi, ti consigliamo di consultare la pagina della rivista dedicata all'installazione dei programmi, altrimenti ricorda che la redazione è a tua disposizione ogni mercoledì pomeriggio dalle 15.00 alle 18.00 allo 02/781717.

La Redazione di AmigaByte può essere contattata anche per via telematica ai seguenti indirizzi di posta elettronica:

Internet: agora@bbs2000.sublink.org
Fidonet: 2:331/301
Amiganet: 39:101/101
CompuServe: 100022,602

BASIC CERCASI

Spett.le Redazione, vorrei da voi un consiglio in merito a quale linguaggio BASIC acquistare per il mio Amiga 1200; in particolare desidererei che fosse accompagnato da un manuale in italiano, in quanto non conosco bene l'inglese.

Sarei orientato verso "Blitz BASIC 2", ma non so, appunto, in che lingua sono scritti i suoi manuali. Il linguaggio C, il PASCAL ed altri non mi interessano in quanto troppo complicati da imparare partendo da zero.

Vi ringrazio in anticipo.

Giancaspro Giuseppe, Giovinazzo (BA)

Da quanto ci risulta non esistono attualmente linguaggi BASIC per Amiga dotati di documentazione in italiano. Tempo fa esisteva "Microsoft BASIC", distribuito dalla stessa Commodore, che aveva i manuali nella nostra lingua, ma ormai è da tempo immemorabile che non viene più aggiornato.

Ad oggi, i migliori prodotti sono senza dubbio "Blitz BASIC 2" e "HiSoft BASIC 2", entrambi completamente in inglese; il secondo è distribuito dalla Computerland di Milano (02-76001713) e, dalle nostre prove, è risultato perfettamente compatibile con l'Amiga 1200.

Per entrambi si tratta di ottimi prodotti, per accedere ai quali dovrai però necessriamente compiere lo sforzo di imparare l'inglese.

D'altra parte nessun pacchetto di programmazione per Amiga ha i manuali in italiano, quindi non potresti neanche evitare l'ostacolo cambiando idea sugli altri lingauggi...

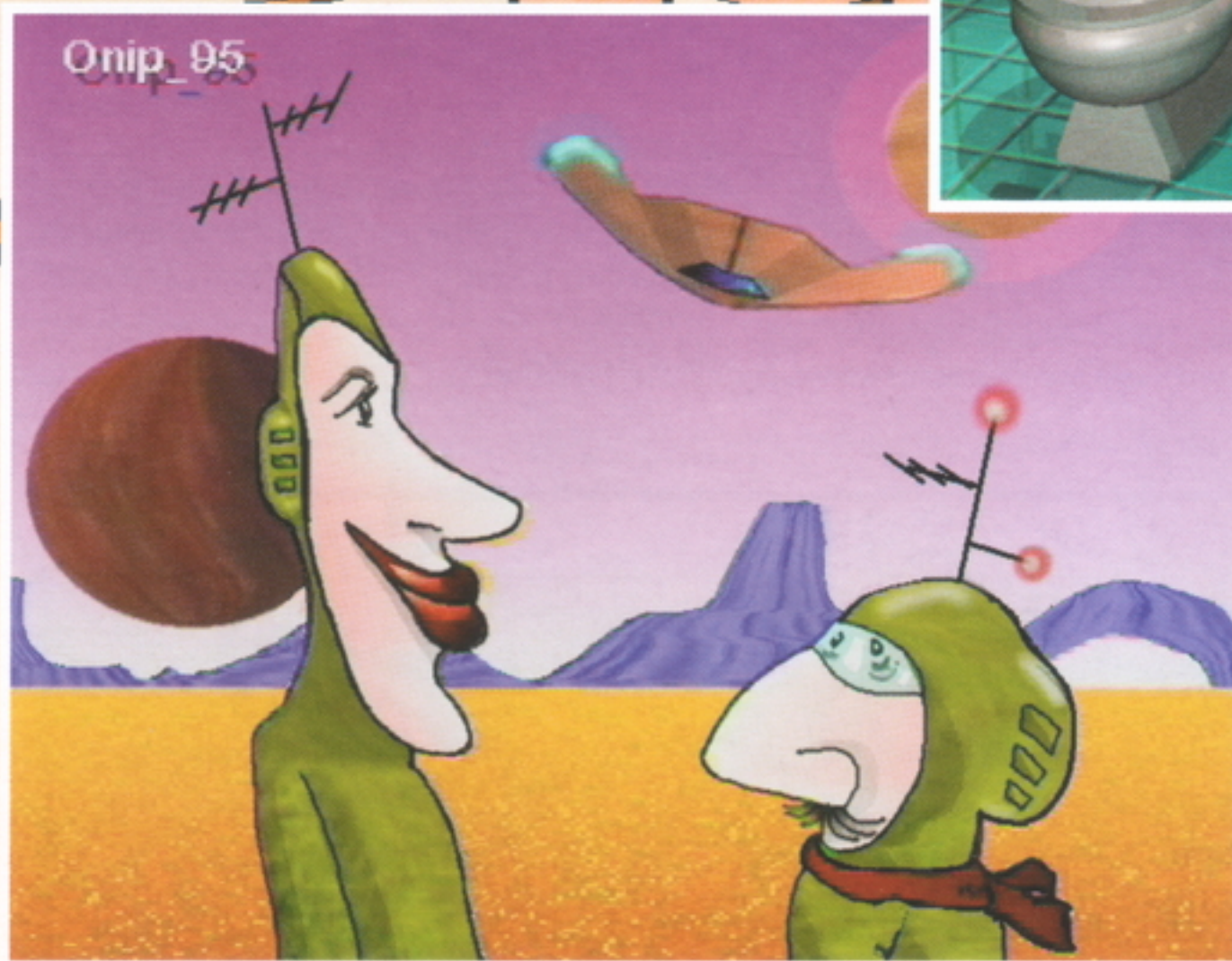
Amiga Art Gallery

Bentornati all'Amiga Art Gallery! Come avrete avuto modo di notare, sono cambiate alcune cosette per rendere le pagine più "interessanti". Introduciamo con questo numero anche dei commenti analitici per ogni singola immagine, ricavando le considerazioni sia da quanto l'autore dell'opera ci invia, sia da pareri ed opinioni personali qui in redazione. Gli aspiranti artisti avranno così modo di vedere il frutto delle proprie fatiche oggetto di maggiore attenzione da parte degli altri lettori.

Per questo numero la qualità delle immagini inviateci è stata eccezionale, e non possiamo che esserne contenti.

Questo mese ospitiamo ancora una volta un "veterano" di della rubrica, Giuseppe Stella di Foggia, instancabile utilizzatore del "DCTV-Paint".

Passando invece alle "new entries", ci

"Bagno", di Tiziano Gogna, è stata realizzata con "Imagine 3.0" in 1280 x 1024, massimo antialiasing e un "resolve depth" impostato a 9. Ha richiesto 4 ore e 35 minuti di tempo di calcolo.
La configurazione del computer era Amiga 1200 con scheda acceleratrice MTEC (8 MB di Fast RAM, 68030 e 68882 a 50 MHz e hard disk esterno 3.5" Conner da 520 MB).
Il disegno impiega alcuni oggetti PD (la toilet e il lavandino); l'immagine usata per il riflesso sull' armadio è stata renderizzata e con "Brilliance" è stato aggiunto lo "spot" dello specchio, calcolato da "Imagine" come brush. "AdPro" ha poi scalato l'"immagine alla risoluzione di 640 x 512 e, alla fine di tutto, "ImageFX" ha aggiunto il nome.

La combinazione Giuseppe Stella, A3000 Tower e DCTV continua imperterrita a dare i suoi frutti.
In questo caso, "Due amici nel futuro" è una rielaborazione in chiave futuristica di un'immagine già realizzata da Giuseppe in precedenza.
Da parte nostra non possiamo non notare la buona attitudine dell'autore alla realizzazione di caricature le quali, unite ad un impiego del colore molto vivace e coerente, conferiscono grande espressività al disegno. Non c'è che dire, bravo Giuseppe!

Ecco il primo dei tanti capolavori di Francesco Schiumerini. "Guerrieri" è in risoluzione 640 x 256 ed a 32 colori; ha richiesto due giorni di lavoro per essere portata a termine, disegnando dalle quattro alle cinque ore al giorno. I veri artisti non hanno bisogno di supercomputer per esprimersi: infatti francesco usa "Deluxe Paint AGA" su di un Amiga 1200 solo di base.

Un altro disegno di Francesco Schiumerini. "Pinocchio" è in 640 x 256 pixel a 256 colori ed ha richiesto tre giorni di lavoro; ogni giorno in cui lavora con il proprio computer su dei progetti, Francesco si impegna per non meno di quattro o cinque ore. Dice inoltre di se stesso che è di carattere molto pignolo e che le persone notano nei suoi disegni una grande cura dei particolari e delle proporzioni. Guardando "Pinocchio", così come tutte le altre tue immagini, non possiamo che dare ragione a queste persone.

complimentiamo con Tiziano Gogna di Quartino (TI) in Svizzera, un nostro affezionato lettore, per la bellissima immagine 3D inviataci: maggiori dettagli nel box apposito.

Abbiamo lasciato per ultimi i due "pezzi" forti di questo numero, ma probabilmente avrete già riconosciuto il primo di essi.

Si tratta di Alessandro Tasora, notissimo e stimatissimo "renderman" nazionale autore di molte delle più belle immagini 3D circolanti nei canali di distribuzione di tutto il mondo.

Siamo dunque "onorati" di ospitarlo in questa rubrica e speriamo di ricevere altri suoi capolavori in futuro; intanto ha riconfermato di essere un vero e proprio "professore" del 3D.

Ma anche i maestri, a volte, vengono superati dagli allievi, anche se in questo caso non si può parlare di "scontro diretto". Infatti è giunto il gran momen-

giamo una domanda. Questi disegni li hai copiati o generati a partire da zero? Nel primo caso ti guadagneresti un "bravissimo", nel secondo, beh, intravediamo per te una grande carriera come grafico 2D. Datti da fare e mandacene presto altre, la pubblicazione non te la toglierà nessuno!

Chiudiamo scusandoci per il fatto che il numero scorso la rubrica è saltata per motivi di spazio (potrà ricapitare in futuro) e ricordandovi, come al solito, di

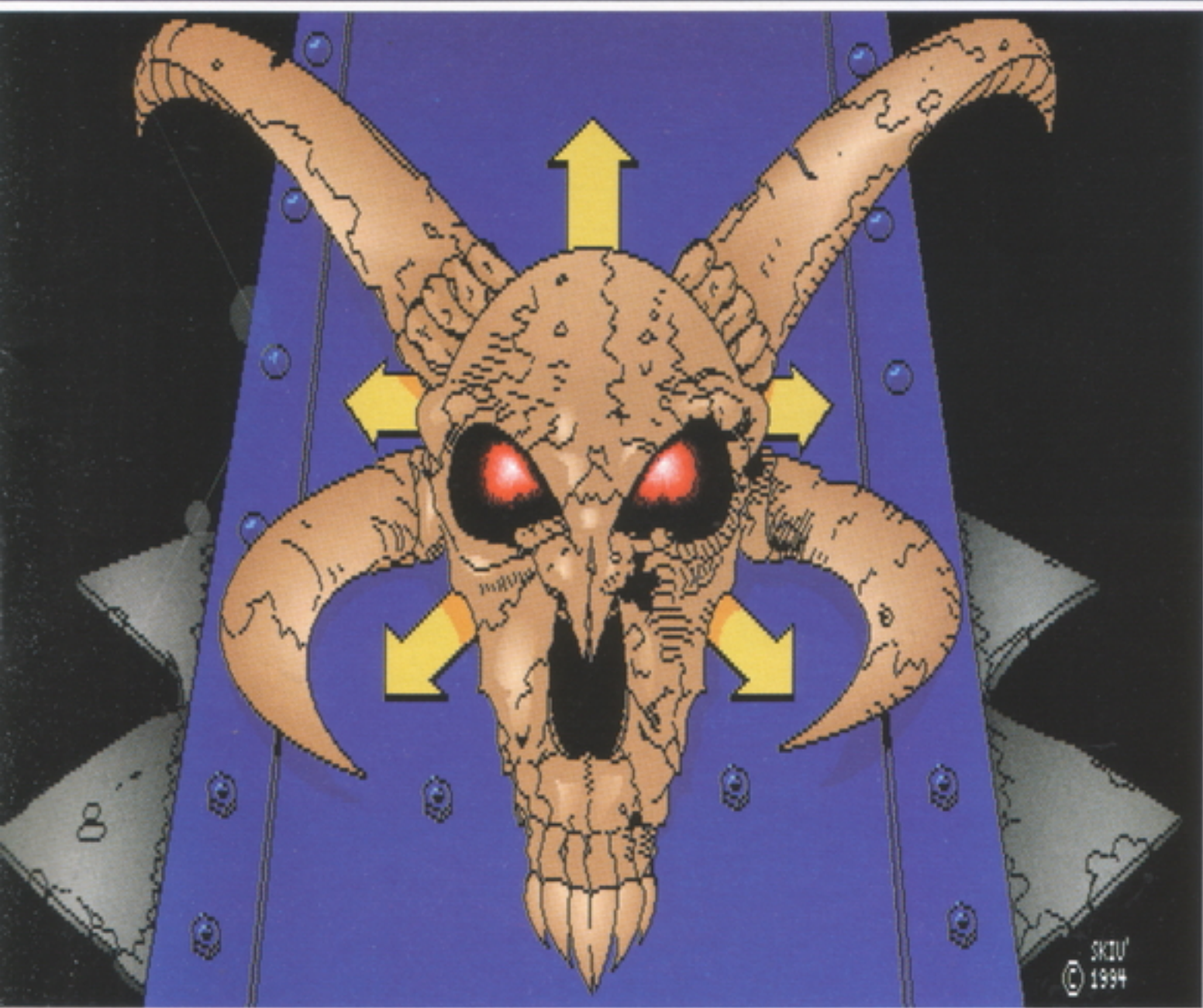
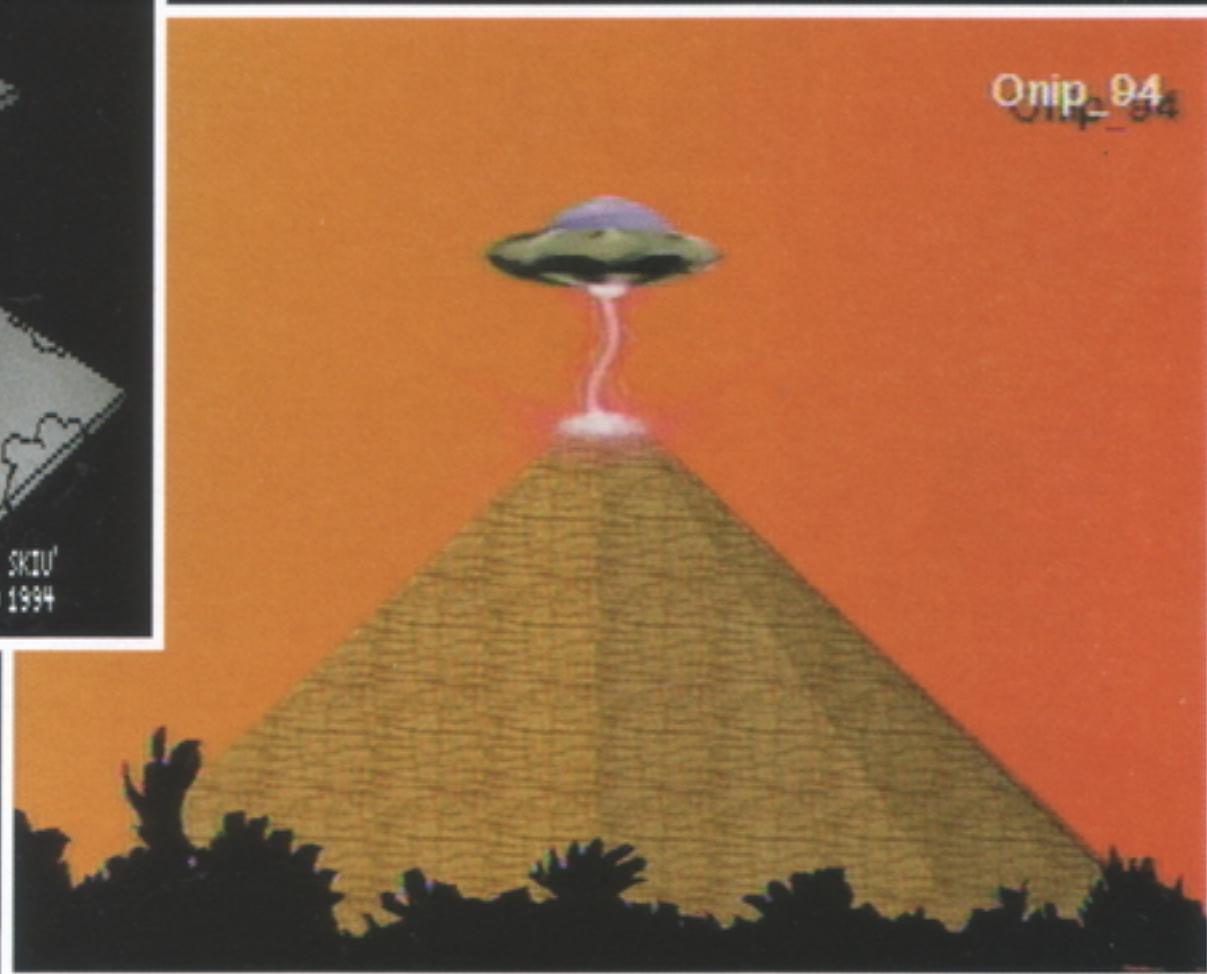
to, quello dell'annuncio del vincitore per questo numero dell'abbonamento ad AmigaByte.

Ebbene, come recita la nota frase "ne rimarrà soltanto uno", ed in questo caso si tratta di Francesco Schiumerini di Castrolibero (CS), il quale ci ha letteralmente sbalorditi.

Guardate le sue immagini e capirete; finalmente, dopo tanto tempo, un autore 2D è riuscito a superarne uno 3D (almeno secondo noi, poi "de gustibus...") e Francesco dovrebbe essere veramente fiero del suo lavoro in quanto ha tolto il primo posto nientemeno che ad Alessandro Tasora (già abituato ai successi, peraltro), secondo i pareri qui in redazione! Si tratta senz'altro di un fumettista nato, al quale rivol-

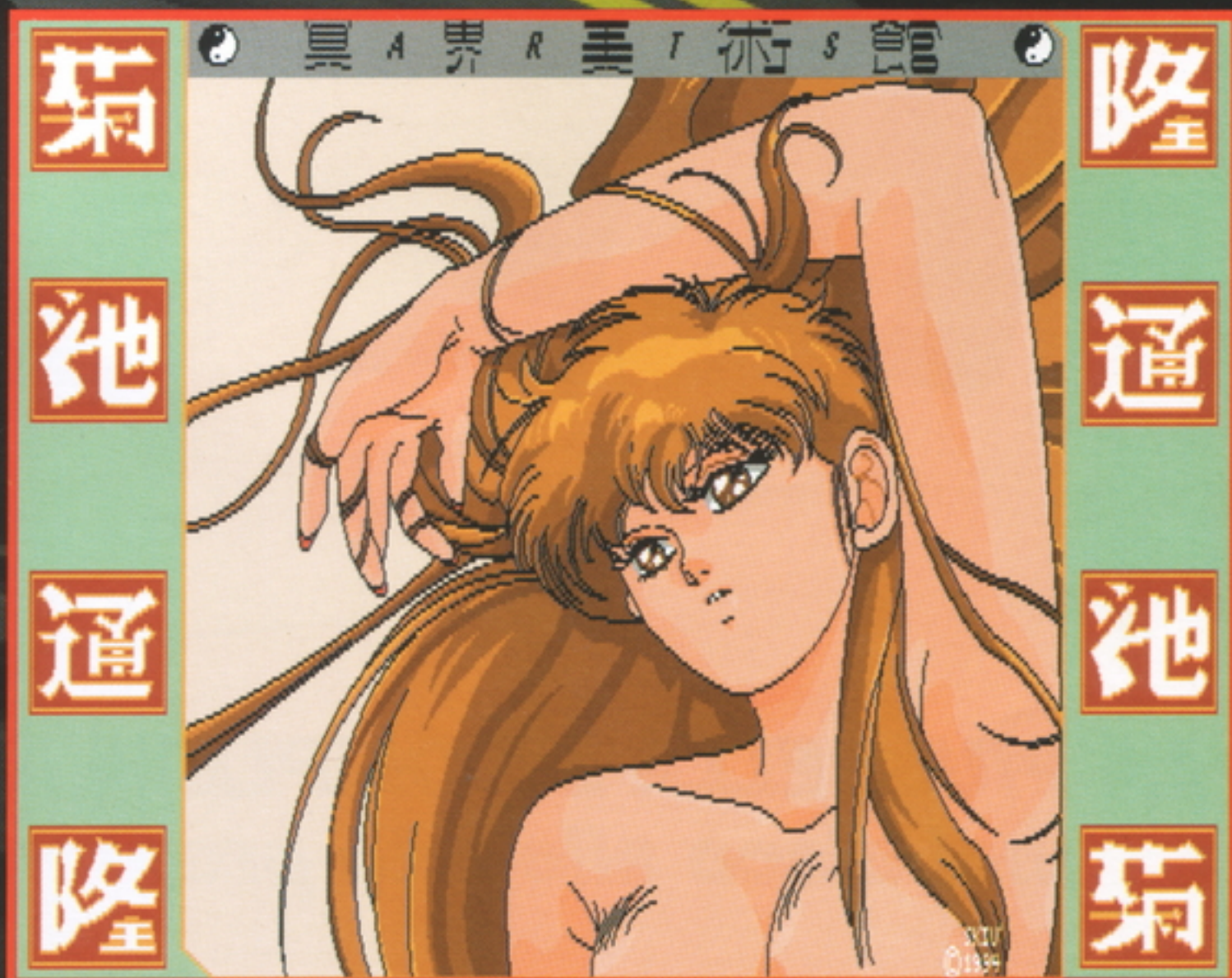
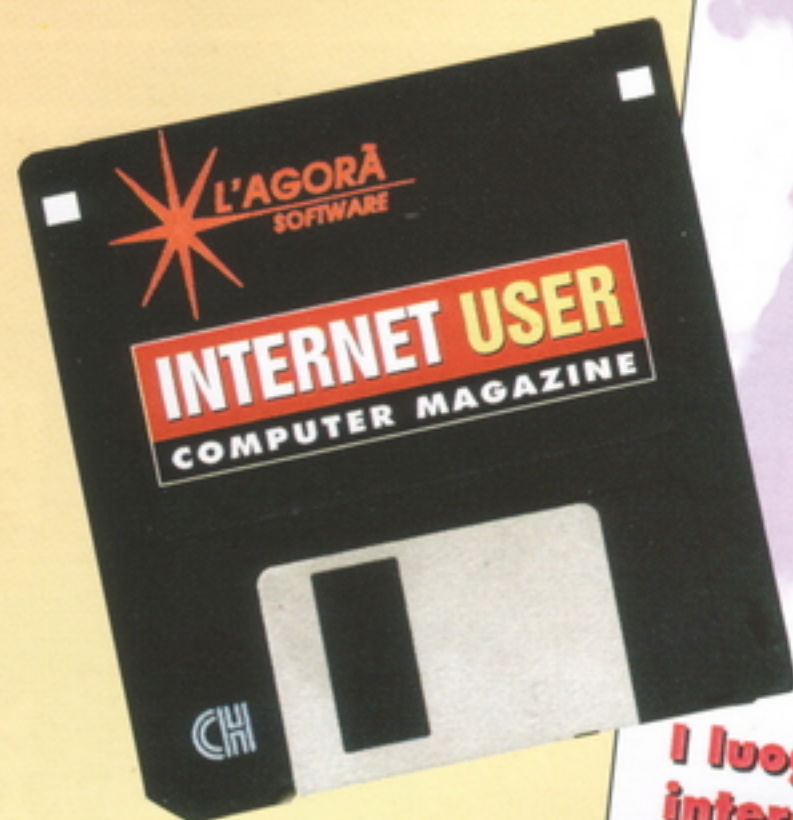
"Re solitario", di Giuseppe Stella, narra la storia di un re che possiede tutto tranne l'amore della donna desiderata. Da questa immagine appare chiaro che un tema di fondo per un'immagine ne migliora anche la realizzazione tecnica.

Signore e signori, qualche minuto di doveroso silenzio per osservare questa meraviglia in 3D. Ne è autore Alessandro Tasora, che ci auguriamo di ospitare ancora in futuro su queste pagine.

"Lupo Alberto", di Francesco Schiumerini, sfoggia una risoluzione di 640 x 256 pixel a 32 colori ed è stata completata in un giorno di lavoro. Ormai su questo autore abbiamo detto molto; aggiungiamo però che è indicativo il fatto che, su cinque immagini inviateci, siano tutte state pubblicate. Non ne ha "sbagliata" una!

"Devil", sempre di Francesco Schiumerini, è un altro splendido esempio di utilizzazione del colore, prima ancora che del tratto, per la rappresentazione di un simbolo.
In 640 x 256 a 128 colori, ha richiesto per il completamento tre giorni di lavoro.
Ora che Francesco ha dimostrato che si può vincere un abbonamento ad AmigaByte anche combattendo contro lo strapotere delle immagini in 3D, ci auguriamo che moltri altri lettori seguano il suo esempio e ci inviino le loro realizzazioni.

Il filone dell'archeologia spaziale è molto caro a Giuseppe Stella, che lo ripropone in "Cheope".

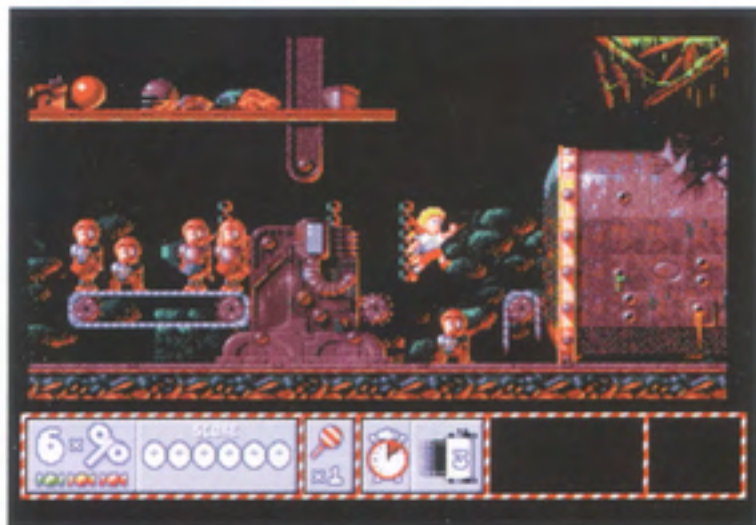
Ed ecco l'immagine preferita qui in redazione questo mese. E', secondo noi, la migliore opera di Francesco Schiumerini, quella che oltre ogni dubbio gli ha assegnato la palma di "migliore artista" di questo numero. Guardate soltanto l'espressitivtà dell'atteggiamento della ragazza!

inviare le vostre realizzazioni (originali, mi raccomando) ad AmigaByte Art Gallery, C.so Vittorio Emanuele 15, 20122 Milano. L'autore delle immagini giudicate più interessanti dalla redazione verrà premiato con un abbonamento ad AmigaByte. Tutto il materiale deve essere inviato su supporto magnetico o per via telematica (niente stampe o fotografie!). I dischetti non verranno restituiti, indipendentemente dal fatto che le immagini vengano pubblicate o meno. Se disponete di un modem, potete inviare i vostri disegni collegandovi a BBS2000, il Bullettin Board System di AmigaByte (Tel. 02/78.11.47 oppure 02/78.11.49) ed uploadandoli nell'apposita area "Amiga Art Gallery".

Cercate di corredare le vostre immagini di documentazione che ne descriva la genesi artistica ed i dettagli della realizzazione tecnica: il software e l'hardware utilizzati, il tempo e le modalità di rendering e qualsiasi commento riteniate possa essere di interesse per i lettori.

Software Express

a cura di Marco Fornier e Giovanni Mariani

LOLLYPOP

La casa tedesca Rainbow Arts ha pubblicato questo "Lollypop", un platform caramelloso e zuccherino dei programmatori "Brain Bug". Voi interpretate la parte di una bambola a molla che solo uccidendo i nemici e risolvendo i rompicapi dei vari livelli può tornare libera. Per difendersi ha a disposizione solo una scorta infinita di leccalecca (quelli a righe rosse e bianche!) da lanciare contro gli avversari senza troppe preoccupazioni: un paio di colpi ben assestati e saranno tutti eliminati. Ovviamente sono presenti tutte le figure classiche di ogni platform che si rispetti: trabocchetti e voragini da superare con un bel salto, pulsanti per azionare ascensori e porte, scatole da aprire e getti di vapore da cui stare ben lontani. La grafica è molto curata come pure il controllo dello sprite, che risulta essere molto preciso. Un sistema di password permette di ricominciare la partita dall'ultimo livello e durante il gioco è possibile raccogliere dei bonus che consentono di limitare il noioso effetto di "retrocessione" ogni qual volta si perde una vita; è anche possibile decidere di iniziare con un minimo di tre o un massimo di sette vite, un'evidente alternativa alle classiche selezioni composte da "easy" e "hard". Il sonoro è all'altezza della grafica con un bel motivo accompagnato da ottimi effetti speciali: tutto questo, unito alla discreta difficoltà del gioco, fa di "Lollypop" un eccellente platform, rovinato solo dalla sua mole (4 dischi) e dall'impossibilità di essere installato su hard-disk. Se però amate i platform e un po' di disk-swapping non vi spaventa, questo è sicuramente il gioco che fa per voi.

U. SOCCER MANAGER

Sembra proprio che questo sia l'anno delle simulazioni manageriali di calcio: dopo le uscite di "Premier Manager 3" e "Super League Manager", e nell'attesa di vedere "Player Manager 2" della Anco e "Tactical Manager 2", ecco che arriva il prodotto della Impressions, un "Ultimate Soccer Manager" che sembra avere tutte le carte in regola per conquistare il mercato. Anche qui il nostro compito è di allenare una squadra di calcio gestendo anche risorse finanziare e operando decisioni strategiche, come se ci fosse stata affidata fino a fine stagione. Ovviamente più il gioco si fa complicato e realistico più viene apprezzato dal pubblico, e così anche "USM" è farcito di opzioni che coprono tutte le variabili della vita reale. A inizio stagione il proprietario fissa l'obiettivo minimo da raggiungere, dopodiché toccherà a noi dimostrare la nostra abilità scendendo in campo e vincendo. Il livello di dettaglio è veramente impressionante: oltre alle classiche opzioni di allenamento e compra-vendita dei giocatori possiamo decidere che tipo di stadio avere (soldi permettendo), il costo dei biglietti (con prezzi diversi a seconda dei settori), la vendita degli spazi pubblicitari nonché la creazione di un parcheggio adiacente lo stadio. L'azione principale si svolge su uno schermo in visuale isometrica dove possiamo scegliere le azioni da compiere: nel nostro ufficio potremo consultare giornali e televideo, verificare se sono arrivati fax e perfino fare scommesse, anche contro di noi! Concludendo, il livello di difficoltà e la cura maniacale dei più piccoli dettagli fanno di questo "USM" il numero uno nel campo della simulazione manageriale calcistica.

ALL TERRAIN RACING

Beh, per una trama originale cercate pure da qualche altra parte...ehi, ma dove andate? Aspettate almeno che finiamo il discorso, no?

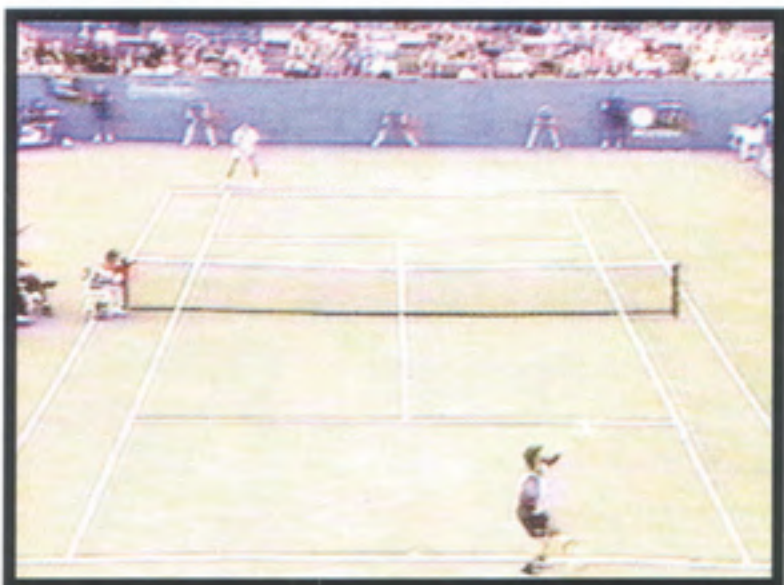
Il Team17 non ha mai brillato per fantasia, questo lo sappiamo, ma in compenso ha sempre rappresentato lo stato dell'arte dal punto di vista tecnico. "ATR" non fa eccezione, dato che da subito colpisce con una grafica colorata e molto dettagliata e con effetti sonori azzeccati.
Si tratta di un gioco di corse con visuale esterna in prospettiva; lo scopo è vincere più gare possibile (ma va?!)...comunque niente paura, è tutto molto divertente!
Le piste sono localizzate in cinque ambienti diversi (cittadino, roccioso, alpino, spaziale e lunare) ed il loro livello di tortuosità cresce con l'avvicinarsi alla quinta ambientazione, nella quale è molto difficile riuscire a ricordare l'andamento del tracciato dato che questo è intricato e contorto come solo la mente del suo ideatore è possibile che sia.
E' consentito giocare da soli contro quattro avversari guidati dal computer oppure contro un umano. Nel primo caso l'auto che scegliamo all'inizio (una da corsa, una dune buggy o un 4x4) ci rimarrà in dotazione su tutti i tracciati; nel secondo potremo scegliere di volta in volta il veicolo ed il percorso su cui gareggiare.
Lo scroll è sempre veloce e fluido; nella modalità a due giocatori non viene usato lo "split screen": il giocatore più "lumacone" viene sempre trascinato avanti verso il compagno (ciò naturalmente gli costerà punti di penalità) mano a mano che lo schermo scrolla; questo sistema consente di vivere emozionanti testa a testa, ma impedisce anche al giocatore più veloce di avere una chiara visuale davanti a sè.
La difficoltà del gioco è piuttosto elevata (come spesso accade con i Team17), sopratutto nell'ambiente lunare, poichè è praticamente necessario imparare i tracciati a memoria; il divertimento è comunque assicurato dalla possibilità di esibirsi in sgommate e scontri, nonchè di raccogliere vari "power up" che compariranno sul tracciato stesso (fluttuanti in aria in modo da rendere più difficile la loro cattura).
In sostanza, un gioco caldamente consigliato (funziona su tutti gli Amiga).

KINGPIN BOWLING

Dopo il tanto acclamato "All Terrain Racing" i "Team 17" ci riprovano con quest'ottimo bowling, dedicato a chi non vuole rinunciare al suo sport preferito nemmeno quando la sala sotto casa è chiusa o il tempo è troppo inclemente per mettere il naso fuori dalla porta. In questo "Kingpin", uno dei rarissimi esempi di bowling prodotti per il nostro beneamato computer, c'è in effetti proprio tutto: si può scegliere il sesso del giocatore (per le ragazze ci sono delle splendide gonnelline), il colore della maglietta, la mano usata per tirare (mancini o no?) e il tipo di palla che si vuole impiegare (classificata per peso); peccato però che non sia possibile cambiare sfera nel corso della partita. Una volta caricato il gioco, che è anche installabile su hard disk (servono però due mega di RAM), si sceglie il tipo di competizione: un'amichevole da giocatori della domenica, una sfida all'ultimo sangue o un vero e proprio torneo con tanto di coppa in palio; se si è troppo stanchi anche per giocare è infine possibile guardare il computer mentre si diverte da solo. Dopo aver scelto numero e tipo di giocatori si passa al gioco vero e proprio: dopo aver letto i consigli sul tipo di tiro da effettuare e le condizioni della corsia ("il legno è stato lucidato di fresco"), scegliamo potenza e direzione e, tenendo le dita della mano libera ben incrociate, possiamo sperare di fare un bello strike o per lo meno di buttare giù qualcosa; i più fanatici potranno divertirsi con le statistiche. Gli effetti speciali meritano un discorso a parte, visto che sembrano presi pari pari da una sala da bowling durante un sabato sera: gente che chiacchiera, ride, commenta, il rumore dei tiri degli altri giocatori nelle corsie vicine e, soprattutto, una vocina dall'altoparlante che ogni tanto se ne esce con frasi del tipo "il proprietario della macchina targata...". Insomma, se volete più realismo di questo infilatevi le scarpette, prendete i guanti e correte subito al primo bowling!

CENTRE COURT TENNIS

Non tutti giochi vengono scritti allo stesso modo: alcuni programmatori usano l'Assembly, altri ancora il C, e alcuni... il BASIC! Eh sì, proprio così, il tanto vetusto e bistrattato BASIC. E c'è da dire che una delle sue ultime implementazioni, il "Blitz Basic", sta avendo molto successo come linguaggio di programmazione, anche perché permette comunque di ottenere degli ottimi risultati: ne è una prova l'eccellente "Skidmarks" della Vision Software.

La Acid Software, produttrice del "Blitz Basic", ha voluto dimostrare a tutti la bontà del suo prodotto programmando una serie di giochi, di cui appunto questo tennis è l'ultimo arrivato. Le opzioni di base ci sono tutte: dalla scelta del tipo di campo alla durata del match, dal tipo di partita che si vuol disputare (semplice, doppio) al giocatore di cui si vogliono vestire i panni (scelto tra i primi cento del mondo, con un elenco, per la verità, non troppo aggiornato). Le varie fasi di caricamento sono inoltre allietate da digitalizzazioni di grandi campioni impegnati in altrettanto importanti sfide. Il vero problema però è la giocabilità: il controllo difficile ed impreciso impedisce di capire perché si è riusciti a colpire la palla, lasciando l'incauto giocatore a premere il tasto di fuoco come un disperato sperando nella buona sorte. Gli sprite dei giocatori e la grafica del campo lasciano inoltre a desiderare, risultando alla fine eccessivamentbanali. Lo stesso discorso vale per musica ed effetti sonori, il che, sommato al resto, relega questo prodotto nel limbo dei giochi che avrebbero potuto ma....

VALHALLA 2

Continua la saga nordica della cui prima parte vi abbiamo reso conto nel numero 51 della rivista; in realtà, comunque, questo episodio precede, nella narrazione dei fatti, quello uscito alcuni mesi fa. Dal punto di vista della trama c'è stato un importante cambiamento: se infatti nella prima parte impersonavamo il classico eroe buono, ora vestiamo i panni del suo nemico malvagio. Per quanto riguarda invece la struttura di gioco, non si segnalano innovazioni rilevanti: evidentemente la Vulcan Software non ha ritenuto di dover cambiare troppe cose nel suo prodotto, convinta che l'etichetta da lei assegnatagli, "The Second Ever Speech Adventure On The Amiga", sia sufficiente, da sola, ad attirare un elevato numero di giocatori. In effetti il parlato digitalizzato c'è, utilizzato in modo sistematico dal nostro personaggio per descriverci i risultati di tutte le azioni che gli facciamo compiere, tuttavia i risultati non sono particolarmente apprezzabili, in quanto i caricamenti delle varie frasi e le attese perché vengano pronunciate spezzano continuamente il già blando ritmo dell'esplorazione; se a questo aggiungiamo che la qualità delle digitalizzazioni non sempre è elevata e che il gioco in sé è rimasto assai poco interessante, non possiamo che riservare a "Valhalla - Before The War" (questo il titolo completo del gioco) la stessa fredda accoglienza mostrata per il suo predecessore.